

II ÉVFOLYAM 4. SZÁM
1998. ÁPRILIS

N64 SATURN PLAYSTATION

MESZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576.FT

576 KONZOL

AMIT KÍNÁLUNK:

FIGHTERS DESTINY - N64

GRAN TURISMO - PSX

YOSHI'S STORY - N64

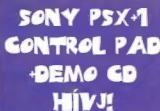
DIABLO - PSX

SuperBra

"BIZTOS ÚR, ÉN CSAK OTVENNEL MENTEM."

NFS3 - PSX

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!



NINTENDO 64
+1 CONTROL PAD
HÍVJ!

NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BLAST CORPS
BOMBERMAN 64
CAMELEON TWIST
CLAY FIGHTER
CRUISIN' USA
DIDDY KONG RACING



16990 -	MARIO KART	11990
9990 -	MISCHIEF MAKERS	15990
12990 -	MORTAL KOMBAT TRILOGY	16990
15990 -	MORTAL MYTHOLOGIES	16990
15990 -	NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	16990
14990 -		
15990 -		



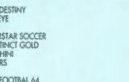
DOOM 64
DUKE NUKEM 3D
EXTREME G
F1 POLE POSITION
FIFA 64
FIFA 98



12990.	NBA PRO 98	16990.
15990.	NHL BREAKAWAY	16990.
15990.	PILOT WINGS 64	9990.
15990.	QUIAKE 64	16990.
9990.	SAN FRANCISCO RUSH	15990.
16990.	SNOWBOARD KIDS	13990.
	STAR WARS: SQUAD OF EMPIRE	12990.



FIGHTERS DESTINY
GOLDEN EYE
HEXEN
INT. SUPERSTAR SOCCER
KILLER INSTINCT GOLD
LAMBORGHINI
LYLAT WARS
MACE
MADDEN FOOTBALL 64

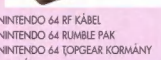


16990.	SUPER MARIO 64	11990.
15990.	SUPER MARIO KART	12990.
11990.	TETRIS/SPHERE	13990.
12990.	TOP GEAR RALLY	15990.
9990.	TUROK DINOSAUR HUNTER	13990.
15990.	WAVE RACE	9990.
15990.	WAYNE GRETZKY HOCKEY	15990.
15990.	WCW VS nWo	16990.
16990.	YOSH STORY	14990.

GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)
MD ACTION REPLAY V2.0
NES ACTION REPLAY
NINTENDÓ 64 JOYSTICK(6 SZIN)
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA

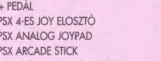


NINTENDO 64 RF KÁBEL
NINTENDO 64 RUMBLE PAK
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY

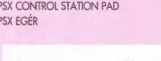


1999.- PSX RF KABEL 7999.-
9999.-
5999.-
9999.-
3999.-

+ PEDAL
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ
PSX ANALOG JOYPAD
PSX ARCADE STICK




PSX SONY CONTROLL PAD	6999,-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999,-
SATURN PREDATOR GUN	9999,-
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999,-

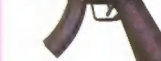
PSX CONTROL STATION PAD
PSX EGÉR

4999,-

24999,-

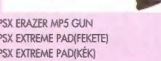


9999.-
9999.-
9999.-
3999.-
0000.-



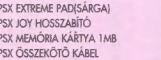
- SEGA MASTER SYSTEM -
GAME GEAR KONVERTER 3999,-

PSX ERAZER MP5 GUN
PSX EXTREME PAD(FEKETE)
PSX EXTREME PAD(KÉK)



SNES 6 JATEKOS TRI BAL ADAPTER	3999,-
SNES JOY - ACTION PAD	3999,-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999,-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999,-

PSX EXTREME PAD(SÁRGA)
PSX JOY HOSSZABÍTÓ
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL



12999,-
4999,-

SATURN CD-K

Foggy, for Akicis ár	SHINOBI X	9990.
7990.	SKELETON WARRIORS	13990.
13990. - 7990.	SPACE JAM	13990.
13990. - 7990.	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.
13990. - 7990.	STREET FIGHTER ALPHA 2	7990.
13990. - 7990.	STRIKER GA	12990.

Akcio! 7990 Ft/DE

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



Hírek.....2

Reboot - Dark Omen (PSX)4

Powerboat Racing (PSX)6

Masters of Teras Kasi (PSX)8

Rascal (PSX)9

Bomberman World (PSX)10

Castlevania: SOTN (PSX)11

Iznogoud - Bugriders (PSX)12

Fighters Destiny (N64)13

Last Report (PSX)14

Petrisphere (N64)15

Beast Wars - Fantastic Four (PSX)16

Need for Speed 3 (PSX)18

Yoshi's Story (N64)20

Diablo (PSX)22

NHL Breakaway (N64)23

Armored Core (PSX)24

Gran Turismo (PSX)27

Actua Soccer 2 - Kurushi (PSX)28

Hel-Tár.....28



aktuális 05

Határozottan állítom, hogy a PlayStationos és N64-es játékok látványos minőségi fejlődésen mentek keresztül az utóbbi időben. Bekövetkezett ugyanis az a szerencsés tény, amit előre sejtettünk, és ami miatt lejebb vittük az értékelésben lévő szárazalékokat – a programok valahogy látványosan jobbakká (technikailag, grafikai), mint eddig. Talán mostanra ismeretek ki igazán a programozók a hardvereket? Mindegy, mi játékosok csak örülhetünk a változásnak! Vári Zoli szerint például a Gran Turismo maximálisan kihasználja a PSX lehetőségeit, szerinte ennél többet nem lehet kihozni a gépből; nem beszélve a Yoshi's Story-ról, amelynek annyira tökéletes a játékmenete, hogy minden N64 tulajdonosnak be kell szereznie. Talán nem árulok el túl nagy titkokat azzal, ha előre bejelentem: a következő számban minden eddiginél jobb játékokat mutatunk majd be. Itt, ebben a számban már elindult valami – ott van például a Diablo, amelyhez hasonlókat még nem játszhattunk PSX-en, és akkor még nem látottak a Dark Omen-vagy a Cardinal Syn nevű véres-erekedős csodát! Most már nem mondhatja senki, hogy a konzolokon csak akciójátékok vannak – igenis eljutott a piac odáig, hogy minden stílus képviselteti magát. De megjött végre a Quake N64-es átirata is, amelyet legalább két oldalon fogunk bemutatni nektek. Addig is, amit kérek, hogy írjátok meg nekünk, mely játékokhoz közölnék családotok a Kod-X-ben.



576 KONZOL
A NEVSZALLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Postafiók 132.

HERO playstation

playstation

ÚJ KONAMI RPG

A KONAMI üstökösént szögzülő RPG szerzőjének (Suikoden, Vandal-Hearts) legújabb tagja lesz az AZURE DREAMS. A játékok többek között ki szörnyek, két nevünk, melyek majd segítik kudarcsinait. Egyre inkább elterjedt kerül az a tendencia, hogy egy játéknak több vége is van – ilyen lesz az Azure Dreams is. A harcos részek körére oszlanak, de ezen belül valószínű rendszerben folynak majd. A főcé, hogy elfoglaljunk egy tornyot, melynek alapra minden játéknál más és más lesz. Júniusban.



TÁNCÖRÜLET

Mindmáig egyedülálló játék a Parappa the Rapper. Most valami hasonló készül, melynek címe: BUST A MOVE: DANCE & RHYTHM ACTION. Az ENIX játékában nem rapszelli kell, hanem táncolni! Mostanában újra divat a Break és a Hip-Hop, tehát tényleg valami nagy durrancsra számíthatunk. Ez a játék is olyan, mint a Parappa - előbb kell látni ahhoz, hogy megszédítsen. Párbojzoni körülbelül 12 szereplő közül választva lehet, de nem csak az utazás is kell, hiszen egy-egy újmas mozdulattal le is pipálhatjuk ellenfeleinket. Gszell



SZAMURÁJ HÁBORÚ

Csak remélni lehet, hogy még az idén eljut hozzánk a BUSHIDO BLADE 2. A Sony nem kéri sokat: még szebb grafikát, nagyobb karaktereket, hatalmas kiterjedésű helyszíneket és egy csomó rejtett dologt ígér. Mivel az első rész egy kissé "fél-jár" volt az európai piacnak, ezért esetleg még a játékmotort is hajlandók változtatni (persze ez még nem biztos). Aki hisz az ősi szamuráj-szellemben és a tisztességes küzdelemben, az nem fog csalódni.

KOMMANDÓZZUNK

Véleményem szerint mindent először sikert fog aratni hazánkban a KONAMI az MTEK GEAR SCUD-ja. Ez az a játék, amely azóta közel hat minden Internetes csoportomat, amióta az első hírek megjelentek róla. Valami úgy tűnik kifejezetten el, mint a Resident Evil, de sokkal nagyobb mére- teszabózkodással. A főhős egy kommandós, aki- nek be kell hatolnia egy katonai objektumba. A játék már-már "főjón" listázásán, nagyon dina- mikus kommandószereket hasonlít, igazgató is gyönyörű. Mindenfélre testhezálló tudású küzde- li, fűve, kőszé, mászóval alakítja és szinte akár- hogy elbújhat. Talán még nyíró előre, de lehet, hogy csak a korlátozott piacra jön.



NINTENDO 64DD



ROBOTECH



SIM CITY 64



HYBRID HEAVEN

ÚJ FORMA 1

A PARADIGM ENTERTAINMENT (Pilot Wings 64) készíti a WORLD GRAND PRIX című Forma 1-es autósversenyt. Ebben a játékban a szokásosnál (mármint a N64-es szokásokról) több, 17 pályán versenyezhetünk. Sok híres versenyző is bekerült a programba - 27 nagy név, plusz 11 istálló. Ötfele játékmódban indulhatunk, akár ketten is, osztott képernyős megoldással. A játék júliusban jön ki.



WGP



WGP



DORAEMON



DORAEMON

BOY KÉK CICA KALANDJAI

Tipikus japán képregény-figura DORAEMON, a kék cica. Rövidesen megjelenő játéka a Mario 64 testvére is lehetne - de arról a készítő szerint (obb, de legalábbis modernbb). Az egész játékra leginkább a meglepő jelző lehetne ráillesztendő: a pályák nagyon nagy kiterjedésűek, az ellenfelek pedig óriások. Habár a képek alapján gyerekesnek tűnhet a játék, mégsem az. Doraemon ugyanis nemcsak a gyerekek, de a felnőttek kedvence is.

DARAKULA HYOMÁBAN

Ebben a számban az alvatható leírás a Castlemania című PSX-es játékról, melynek készítő a N64-es megfelelője is. A CASTLEMANIA 64-et a KO-NAMI adja ki, nyár magasságában. A gyönyörű grafikán, teljes mértékben 3 dimenziós játékokban négy különböző módon harcoló hős közül választhatunk. Vámpírok és szellemek harcolni kell elintézniük, nappal és éjszaka, egy hatalmas kastély környékén bolyongva.



CASTLEMANIA 64



CASTLEMANIA 64

A Nintendo rövidesen kiadja a CD-Rom technológiára: egy írható-disk meghajtó! A gép neve 64DD, és a N64 alá kell csatlakoztatni. A gép a nevére a 64 megabyte-os lemez meghajtóval kapja is ugyanúgy működik, mint egy Zip Drive. Ezek a diszkok nem CD-k, és a gép nem is játszik le CD lemezeket.

A gép legnagyobb előnye, hogy a diszeken óriási mennyiségű adat fér el a kazettákhoz képest. Sőt, kombinálni is lehet őket, tehát egy kártyán játékok között ki lehet használni 64DD-t kiegészítőket, új pályákat, vagy akármi. A diszkok édes jóval olcsóbbak lesz, mint a kazetták. A 64DD által végre olyan játékok lesznek is először készíthetnek, amelyek eddig nem tudtak igazán jól megvalósítani - RPG-k, kalandjátékok, méretes stratégiai programok. A programozóknak ezentúl nem kell a rendelkezésükre áll: kazetta, kazetta-diszk, vagy csak lemez. Ez azért is örömdet, mert sok fejlesztő cég azért került el eddig a N64-re, mert nem tudták játékaikat beilleszteni a kazetták relatív kicsi memóriájába.

Sőt, mivel a lemezek írhatóak, nem lesz szükség memóriakártyákra sem. A játékok során történő változtatásokat azonnal meg tudjuk jegyezni a program, így ki, bekapcsolás után is ugyanúgy marad minden, ahogyan korábban abbahagytuk - a hűlkés nem tűnik el az akciójétekekben, a látványok ugyanúgy maradnak a kaland programokban.

A gép minden jel szerint 1998 végén jön ki Japánban, Amerikában és Európában csak jóval ezek után. Érdekes kérdés, hogy miért nem a CD-t választották. A Nintendo szerint ez mindig is az igéysves vásárlóréteggel céloztak meg - akik a gyors töltési időt, a játékok minőségét tartják előtérben, és nem a nagyrájt. Ebben sem is valami, hiszen sok PS-CD-n súlyosabb játékok vannak, mint egy Gameboy kazettán. Sőt, sokszor csak audio-számokkal tölthet meg a korongokat. A jelenleg létező legnagyobb kártya a ZELDA 64 (32 megabyte), hát hol jöhet ez egy 650 megabyte CD-hez? Mondjuk a játékok olcsóbbá is lesz, hogy a legtöbb CD-s program is megírható legyen. De ami a legfontosabb szempont, hogy CD-t gyártani mindenki tud, de a Nintendo kazettákat kizárólag az anyaggyártó készíti. A gép áráról egyelőre semmi hír, de ha tényleg jóval olcsóbbak lesznek a lemezek, mint a kazetták (és még jobb játékok is lesznek rajtuk), akkor talán nálunk is hódítani fog a 64DD.

Technikai adatok:

Beépített óra [pl. virtuális állatkert]

Egy 36 megabites hang és karaktertároló chip (helyet szabadít fel)

4 MB RAM csomag - a gépiével együtt ez már 8 MB, kétszerese a PS-nek!

Modem és hálózati csatlakozás (Műhold, Internet!)

Méret közben csatlakoztat a lemezek

75 ms elérési idő

1 MB/sec adatátvitel

64,45 MB olvasható/írható diszklet (8x Mario 64!)

Adatvédelem

Lössnek néhány játék abba a tucatból, amely jelenleg fejlesztés alatt áll: ROBOTECH 64 - A világhírű Anime sorozat, a Robotech alapján készült robotos-űrháborús játék. HYBRID HEAVEN - A PS-on Metal Gear megféléjé, bombaszakítós grafikus. SIM CITY 64 - A klasszikus város-szimulátorban ezúttal már egészen az utcák szintjéig közelíthetünk.

Készülnek továbbá: DONKEY KONG 64, LEGEND OF ZELDA DD verzió, SUPER MARIO 64 2, SUPER MARIO RPG 2, SIM COPTER 64, MARIO ARTISTS rajzoló, zenekészítő, animációs program.

Az asztali számítógépekkel kapcsolatban terjedt el az a kifejezés, hogy a gép "reboot-ol", azaz újraindít. Hála Istennek (!) egy ilyenél én is összefutottam, amikor ezt a korigot behelyeztem szürke "jaguáromba", s valamilyen okból kifolyólag nem akart elindulni (illetve helyesbíték: egyszerűen lefagyott. Ilyenkor jön az édi kis Reset gomb és a "Reboot"). Szóval Reboot volt, méghozzá duplán, másodszor viszont már a játék is bejelentkezett. Ennek öröme el is mondom izibe: mi is folyt itt. Tényállásként rögzíthető, hogy kökeményen a jövőben járunk, ahol a közlekedés igencsak "levegőssé" vált, vagyis a járművek a légterben száguldanak (armyvan vissza a jövőbe sfilusban). Sőt, kifejlesztették a gördeszka, a snowboard és a korcsolya érdekes hibridjét is. Ez tulajdonképpen két tapadókorongból áll, az ember lábán egy dróttal összekötve, s így a deszkázó bárhová elmozdíthat, akár több száz méterre a föld felett is. Főhősünk is egy ilyen járgánnyal rohangál a kissé futurisztikus városban, teszi a dolgát, élvezi az életet. A nevezett egyén egy fiatal srác, aki még maga sem tudja, hogyan potyant bele a "nagyok" háborújába. Történt ugyanis, hogy két rosszfiú (pontosabban egy fiú és egy lány, bár lehet, hogy már bácsi és néni), szóval ez a két figura nagyon megharagudott a másikra. Így valamilyen poszt-nukleáris töltetet akarnak egymásra szabadítani, ami a

város lakóira nézve akár káros is lehet. Ezt kell nekünk megakadályozni, a lehető leg-hatekonyabban.

A program egy szépen megalkotott (rajzoltat már nem merem írni, mert sajnos lassan kimennek a divatból az effele stuffok) városban kezdődik, ahol hősünk beleszáll egy mászóruhába. Nem hiába mondom mászóruhába, mert emberünk a markában hordoz egy piciny pisztolyt, mellyel elsősorban önvédelmi feladatokat hajthat végre, ám tart magánál egy másodlagos szerkezetet is, ezzel a fellelhető plazma-kristályokat kell szétlőni. A plazma gyémántok külön "mellettküldetések" a játék során, miszaj megsemmisítünk őket, csak így kapjuk meg a kulcsokat – a kulcsok meg a pályát átépít ablakokat nyitják (micsoda ördögi kör). Az ellenség általában különböző robotokból és csúszómászó bizgentyűkből áll, ám ahogyan haladunk előre a történetben, egyre távolnak fel az új eszközök és ellenfelek (liftelek, ugratók, stb.). A pályák után néhány esetben átvezető animációkat is láthat az emberfia. Szerintem nem lesz ez egy rossz darab, van kihívása, szépen néz ki, meg aztán már majdnem készen is van, s már csak az Electronic Arts-tól függ, mikor futathatunk vele össze személyesen is. **(A játék éppen lapzártaor került a boltokba, a következő számban bővebben is foglalkozunk vele. M.)**

Bogó Péter

REBOOT



DARK OMEN



Arra már rájöttem, mi is fogott meg valójában a fantasztikus világában – a szabályok. Na most nem kell megjedni a "Háború és Béké" megszegő-nitő vastagságú könyvektől, mert nem ezek pontos ismerete a célo, csupán azért szeretem az efféle játékokat, mert nem nehéz bennük eligazodni. A különböző csoportoknak megvan a maguk egysége, minden rendszerben bályozva van, gyakorlatilag minden kalandornak megvan határozva, hogy mit tehet és mit nem. Nos ebben az esetben egy igen erős fantasztikus, meg mindenféle szerepjáték motívumokkal megadott játék landolt nálunk az Electronic Arts háza tájáról (kezdenek nekem gyanusak lenni, egyszerűen majdnem minden nap kapunk tőlük valamit, félek sok lesz a postaköltésük...). A Warhammer – Dark Omen tulajdonképpen egy igen komplex és szerteágazó stratégiai játék, melyben a főszereplő egy sanyargatott zsoldos, kinek semmi esélye sincs a továbbfejlődésre, hiszen felettései nincsenek rá tekintettel. Így egyetlen választása az öldökies magán. A történet helyszíne az az Öregvilág, amely felépítésében egy komplett kontinensre hasonlít. Békében megélnék itt egymás mellett az orkok, elfek, törpék, meg az egyéb "ál-latafajták", amikor is valaki kitálatja, hogy meg kéne gyálozni a szomszédos falvakat, már csak te

rületszerzés szempontjából is. A halandó játékos itt lép a képbe, s veheti kezébe az irányítást. Nézzük meg miket lehet tenni. Elsőként tájékoztatást kapunk a feladatról (bár nem olyan részletesen mint a Red Alert-ben), s ezek után a rendelkezésre álló alanytárlérből kigazdálkodhatunk csapatunknak mondjuk egy új csizmára való... Komolyabba véve a formát, lehet a páncél, meg az elvesztett embereket is pótolni, s nem csak katonákkal kever össze a sors, mert csapatunknak helyet kapnak a ijászok, a lovasság, de vannak manók is, meg néha a varázslat nagy doktorát is alkalmazunk kell. A program "alfa" verziója már itt van a kezembem, melyből rögtön ki is derítem, hogy egy nehéz és hosszú folyamat lesz ez a harci stratégia, mely PlayStation-ön is helytálló szép grafikával lett elkészítve. A nehézség szerencsére jól lett taláiba, de olyannyira, hogy nem is lehet a pályákat kapásból végigvinni, előre ki kell tapasztalni őket, majd új-ból nekifutásra megoldani. Azt bizony állíthatom, hogy PC-n már megjelent, tehát valószínűsíthető, hogy mostanában megjelen a szürke masinákra is. **(Ez a játék együtt jött meg a Reboot-tal, jellemző, hogy éppen lapzártaor. A következő számban felboncoljuk. M.)**

Bogó Péter

Hurri, ezt is megértük! Most olyat kaphatunk, amit legvadabb álmaimból sem gondoltunk volna, az INTERPLAY valószínűleg új műfajt teremtett a PSX játékok végtelen sorában. Új VR Sport csodajuk, a vízek és a száguldos szereplőmesinek komponált POWERBOAT RACING ugyanis egyedülálló a maga módján, hiszen valószínűleg ez az első, mindmáig egyetlen motorcsónakverseny programja. Nem hiszen, hogy létezik még egy program, ami 98-ban az ezredforduló kiszibénny ilyen 'ügyes' megoldásokat használta. A zene PC speakerként meghazudtolta, "sokla" rádió minőségben dögöcskét a füllünkbe, a versenygépek folyamatos "dübörgé-

egy olyan hagyományosan vízisportjairól híres tó-
n, mint a NEVAADI. Ezen belül választhatunk
három osztály között, ami legvalószínűbben a ne-
hézégi fokozatot jelenti. Persze, nem maradt ki
annak a lehetőségnek, hogy egymás ellen mér-
jük össze erőnket. Így aztán akár ketten is élvezhet-
jük a rendkívül ötletes pályákat, melyek a verseny
során egy-egy tereplágy áthelyezésével kissé át-
rendeződnek. Ez valószínűleg azt a célt szolgálja,
hogy mint Mátyás király és a székegy leány meséje-
ben, vigyük is átjárnak meg ne is, azaz legyen
pályaválogatás itt meg ne is. Választás!

A Practice onmogóért beszél, gyakorlati lehetőséget kínál, ha arra szánnánk magunkat, hogy rutinos versenyzővé képezzük magunkat ebben a játékban. Az irányításnál nem lehet panaszunk, az anyag támogatja az analóg kontrollert, de a hagyományos "lapadosnál" is lehet boldogulni, igaz néhány pálya kemény diónak bizonyul.

A game "enginejért" (szép magyar mondat ugye?) a Promoteon Design készítette, ha kipróbáljátok netán a játékok, majd döntsetek el, büszkék lehetnek-e rá. Mellette szólni a fénysírhatos megalázás, külön-

menjünk a víz alá a csónakkal, mert bár nem sült el végleg, de jelentősen lelassult.

Bár a borító 3 osztályú és több mint 30 hajóról beszél, ér csak a nyolc egyötödöt közül választottam, igaz ha belezongolok a díszlethajókra is mindig összejön egy mesés szám, de akkor még mindig hol vannak a kataránok, szóval itt valami nagyon nem stimmel.

Mellesleg a demo módban sem látni kataránokat, lehet hogy más borítót néztem?

Összességében általán jó csatlós és az anyag, hiszen az illetőny Általában jó programot szokott piacra dobni, és me tudják miert működik.

VIZIPARÁDÉ!



VR SPORTS POWERBOARD Racing

lenetőségben nincs is hiány, ha egyedül szánjuk rá magunkat a játékra, Arcade, Shoot Out, Time Trial, Challenge.

Amíg legelőt, olyan zölaloms, mint a bárányom 5 éves kislányom a brümmögés, miközben outwinters jótájszik. Várok, ha ezeknek nem lennének előzetesek. Kiszárad bennünk a földszinten 2,5 m. Én valóban feltehetően. Hiszen ha előző év júliuma óta, hirtelen hirtelen szorozással elvázok szép jótájszik, a verseny során a partból hirtelen kinőve szemből szelők megtárogatják domború hegyeket, lakok, hazaok, biztos örökre fogok rá emlékezni, pláne ha fízletet értek. Remek rossz-élmény húzza az, hogy a valóságban nincs gép, rá a formájának és nevének kívül más adat nem áll rendelkezésünkre, ami megkönnyítené döntéseinket, hogy melyiket szerezessük. Bár a belsőlelek által többnyire katarantomra gondolkodunk – miközben versenykezéssel egyetű a sorunkra – nekünk csak az egyezőség. Monchvillt húzó hajók juttat. Kifeledező problémákban szerezésnek közlők

Practice módban csiszolhatjuk vízi jártasságunkat. Ha ketten vagyunk neki az élvezetnek, még akkor is kétféle, a Head to Head és a Shoot Out módban próbálhatjuk a győzelmet megszerezni. Az Arcade mód nem sok ismeretlelt igényel, szép sorban minden pályán dobogós helyezést kell elérni, hogy továbbjussunk a következőre.

Ha nem sikerül, újra próbálhatjuk azt a pályát, amelyik kifogást rajtunk. A Shoot Out egy érdekes variáció, bizonyára maximalistáknak találták ki, ugyanis csak első helyezéssel lehetünk eligedettek, a jutalom kimerül egy "CONGRATULATIONS, YOU WON THE RACE" közléseben, aztán vagy újra ugyanazt a versenyt kezdjük amit az előbb nyertünk meg, vagy vissza a főmenübe.

Szával a klubban csak a gratulációk miatt van, ha nyertünk, ha veszítünk ugyanúgy vissza a főmenübe, vagy még egyszer ugyanazt. A Time Trial önma-

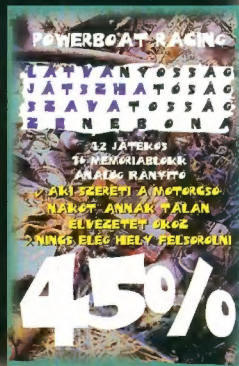
sen az a kedveskedés, amikor a szembesítő nap elvágít bennünket és nem látjuk a pályát. Jó érzet, igazából sem mindig a napnak háttal nyomulhatunk.

És legálábbis először, ami nem mondható el a görögországi, pontosabban a parton menteközti azonosításról, mert az csak az utókor diktálta, mert az ember 98-ban már feltehetőleg megadta számítását, hanem azért is, mert sokszor azt sem láttuk idejében, hogy merre halad az Ő-Bocsi. Mondom inkább merre folyik a pálya vissza. Az irányítások szülesség pontok közöttől némi legkisebb közötti ugyan, de kedvünkre alakíthatjuk, azaz választunkuk 4-tel variáció közül. Az egyik funkció a nézel valóztatás, ami a külső és belső nézel közötti átváltozás szolgálja, kar, hogy a belső nézel sem információ nem ad arra nézve, milyen "szélesség" vagyunk és hol a csónakunk elhelyezkedését használhatatlannak. A gyorsítás és az irányítás pontok nem érdemlek különösebb említést, viszont érdemesnek gondolom a Trim Down és Up beállításának megjegyzését, hogy előszörban arra való, hogy úgrató után ne

Így melle. Egyzámán ellán vez-
nyazimben nem lenne rossz, de
az a hűzés, hogy a pályát az
erünk alatt látni a földal-
még az a elterít, ha valakien
parancsotk székelt, az fapá-
de attól lélek kénytelen gondolk-
és akkor elkészíti, pályán letekinteni a leve-
sivatagban kanyargó pályán, hát úgy lenne
székelt a parton, mint ott első után a part. A lény-
hatásait győzelembe véve, amik kénytelen
nem rászak, az az érzésem, mindennapi piaca
akartak sietni ezért a stílus és azért van az
el. -kapcsolat. Talán a hasveti lakosok
dászok akartak időben kell menniük
gy vízet prezentálni - és sikerült, a
programon viszont meg lehetett dol-
gozni, hogy valakien gy szorozhatók je-
lentem annak, aki efféle vívet övére
számja magát.

A borító ajánlása szerinti már 3 éves
körtől is nyugodtan használható, való
igaz a kisisk meg nem annyira linyá-
sak, akár tetszelhet is nekik, ahogy
hirtelen kinőnek a fák, székelt a parton
mikezben folyó a verseny meg a víz.
Hát jó pánoszait!

Gabor a pos



Huszonegy évvel ezelőtt az a George Lucas nevű fickó nagyot robbantott, az holbitazs. Az akkori technikai módszerekkel egy olyan filmlíródiát hozott létre, mely még most is, ennyi idővel a készülő után is új nézőkre talál. A film egy egyszerű történetet a gonosz és jó küzdelméről, mégis van benne egy varázslatos erő, mely magával ragadja az embert. Mi lehet egyszerűbb annál, hogy olyat alkossunk, mely milliókhoz áll közel, s oly sokan rajonganak érte? A LucasArts volt abban a szerencsés helyzetben, hogy ezt a témát most olyan alágólál mutassa be, amit még senki nem dolgozott fel – a Star Wars mint veredő játékok. Címe MASTERS OF TERAS KASI.

Már hónapok óta legendák keringenek egy olyan Tekken fele játékról, melyben mint Luke Skywalker csélpelhetem a gonosz erőket lézerkardommal, és válasszhatom akár a sötét oldalt is. Hát, sajnos álmaim annál a pontnál romba dőltek, ugyanis amint beraktam a korongot a gépbe, máris lelembizodtam. Szó se róla, az inavall semmi bajom,

3 fa és 2 ház találhatók, aztán a többi a ködök véssz, ám ennél az volt a rosszabb, amikor még köd sem volt, csak egyszerűen az egyszínű kék ég. Azért valami felhá, vagy hasonló mindig van az égen. Na mindegy. *Igazán nem akarok kritizálni, de én egyetlen fát sem láttam a háttérben – egy helyszínt kivéve – lehet, hogy Péter egy másik programját játszott? Szerintem pont a háttérnek nézünk jól ki, például a lezuhanó X-*

egymás elleni megmérgetetésén kapul, itt lehet aztán igazán püfölni egymást hasonló jelzésekkel, mint: "Az én lézerkardom hosszabb", "Viszont én meg erősebb vagyokok". A SURVIVAL MODE egy igen érdekes dologtól foglalkozik. Egy szereplőt kell választani:

CHWILACCA KAHLEH MANDARA KEVAS BELT YESA PELARAKA HATTRESE

tanunk akivel majd 30 másodperc

ja akkor sem táhódik, ha győz (csak a már említett parányit), bármennyit vetünk is le tőle, valamint két ugyanolyan ember nem lehet egy csapatban. A PRACTICE MODE az a hely, ahol a kiválasztott karakterrel begyakorolhatjuk a mozgásokat. Mármost amit már tudunk velük, ugyanis első ránézésre nem hinném, hogy van aki megmondja, ki milyen kombinációkat tud. Mindegy, itt lehet útni a kiválasztott ellenfelet, begyakorolni néhány kombót, meg fegyveres mozdulatot (Kombókról jut eszembe: érdekes módok amik gyakorlásnál bejön (például a "21 hits")



LUKÁS NYÚNYITVA LÁBÁVAL EGY HATYER MANDARA, AKAR CSAK AZ ELETSEN



STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI™

MAN SOLO ERETTANGOS MANDARA TANTORAK NEM PANTHERE TÖRTÉSE



Származó, Boba parkoló Slove 1-es gépe, a székítől Lépegelő vagy a Bespin felhőkarcolói között cikázó sídlók. M]

Ezek után senki ne lepődjön meg, ha még egyéb furcsaságok is felülnek, ezért mindenki csak a saját tevékenységére vásárolja meg eme produktumát. A legjobban az jár, aki ajándékba kapja, mert nem fizetett érte – mondjuk, ha szereti eme témakört, akkor jól meglesz vele. Azt mondjuk aláírom, hogy a részletekre odafigyeltek. Fel lehet fedezni például RD21-t a Hoth bolygó háttérében, vagy azt a gilisztát, ami egy asztroidea belsőjében lánnyazik. Ami esetleg nem boldogulna, annak ellátottak itt az alábbi sorok:

me: ne: lek: ben: ener: giatöltés: nélkül kell végigver: nünk annyi ellenfélle: amennyit tud: dünk. Persze kis segítség: hogy menetek után ha nagyon kevéske energiát is, de valamennyit visszkapunk. Következő a TEAM MODE, ahol 4 embert kell választanunk, s hasonlóan az előző felálláshoz, itt is egy energiával kell a többieket püfölni. A különbség az, hogy ha elhalloznak, szűre lép következő csapatot, és ő folytatja tovább. Lényeges, hogy az ellenfél energiá-



A KÉP ALJÁN A LUKÁS VÉREKESZ TARTÓ KA LÁTHATÓ ADING KELL: SZÁZHEZT ANNO AZ ELEN: PER EREKA MANDARA MANDARA KENK A RINGAL: ENK AS ANK LÉNYEK: KESZT VÁRÁSEKATLAN: A LATTAN MERT EL A JÁTEKOS UTOLSÓ CSOP: KÖVET: IS

tényleg elege jó megcsinált videofilm minőségű az egész, majdnem megközelíti az eredeti film színvonalát. A probléma ezután jött, amint megfagytam magát a valódi grafikát. Hóáá, hogy ne mondjam, még a csúnya szó is megfagytam eme címre – ha nem lett volna kiírva a karakter neve a képernyő tetejére, eszüközöm nem mondom meg, hogy éppen Leia hercegnővel voltam. Ez az első hiba. A második, hogy a figurák jócskán el vannak "kockásítva". Szerintem Chewbacca nem kockadarabokból áll, hanem hosszú szárcsomók lognak le a testéről. Nos valahogy ezt is ellejeztették ábrázolni. Nos, most nézzük a háttérket. Hát ilyen sűrű, kihalt és élettelen arénoknál még nem találkoztam. A háttérben kb.

A játék alapában véve 8 karaktert tartalmaz, ám a későbbiekben (valahol a Kód-X magasságában) fény derül a rejtett szereplők elhívására is. A menürendszer úgy általában véve tényleg kiforrót és szerteágzó valami. Tudnunk jót szani egyszerű történet az összes gépi ellenfél sorjában, itt végül a főellenfél majd Darth Vader lesz. A VS MODE egy egyszerű 2 játékos



MAN KERTKA CHWILACCA LÉTT A BARÁTYJA

Jedi master ütőesorozat), az a játékban 2 hits-nél nem nagyon megy feljebb, persze a gép ellenünk bármint megcsinálhat... [Ehhez csak annyit fűzök hozzá, hogy ANYIYA pályákny módon csalsz veredőssé játékkal már régen találkoztam. A könnyűm kicsordult a rohögéstől néha, amikor az ellenfelet 1 miliméternyi energiával olyan varázslatot mutatok be, ami kivádatolhat volt; ráadásul az összes energiát – még a fele megvolt – levette. M] A RECORDS ponton belül a statisztikai adatokat olvasgatni el, 4 oldalra bontva, ki milyen módban, mennyit, milyen eredményesen játszott. Az utolsó OPTIONS menüpontnál lehet beállítani az olyan dolgokat, mint a nehézségi fokozat (EASY, STANDARD, JEDI). Akinnek fontos, az megszabhatja milyen hosszúak legyenek a menetek (30, 45, 60, 90 másodperc, vagy végletlen), illetve hány menetet kelljen kötelezően

nyemi (2, 3, 4). Van még egy érdekes dolog itt, méghozzá a "Player Change at Continue", ez jelenti azt, hogyha meg-halsz, lehessen-e átváltani más játékosra, vagy sem.

Akkor nézzük miket is tapasztaltam játék közben. A karakterek 3 csoportba oszthatók. Vannak a kardos harcosok, akik valamiféle szúrós, hosszú tárgyat rendelkeznek. Vannak a fegy-

lőröl, ha esetleg oda kerülne. Brutális mozgása a villámszörös, amikor is a padlón végigsuhog egy-két villámszörös. **Mara Jade (rejtett karakter):** Női egyed, szintén lézerez karddal. Szinte ugyan az, mint az előbbi Tört Vödör, meg speciális mozgásai is egyeznek,

Jado Kast (rejtett karakter): Nem tudom ő kicsoda-micsoda, annyit látok, ki-köppöl Boba a sróc. Mind fegyvere, mind speciális mozgásai megegyeznek.

Hoar: Hát ő az akit nem kedvelek, már-már mint ha a gép játszik vele. Meg tudok örülni, amikor levezem majdnem az egész energiát, és akkor kitálla, hogy ő most "szupererőspeciális mozgásozik". Ez általában a menet végével is egyenlő szokott lenni.

Stormtrooper (rejtett karakter):

ő a rohamgárdista Vader nagyúr csapatából. Elég jópota, szintén fegyverrel rendelkezik és gránátokat dobál. Kinézetre szerintem a leg-dizajnosabb szereplő.

Thok: A disznó, elég piszkos

egy gombot háromszor megnyomnom, hogy azt csinálja, amit akarok. Plusz nem értem, miért kellett kitálla azt a mód-szert, hogy a legutolsó speckó csak akkor jön be, ha két gombot egyszerre nyomok le. Ezt ilyen irányítással egyszerűen ki-akaszolnám nehéz behozni. *(Hát itt még enyhén fogalmazd!)* Petikém, meri ez a világörvénytelen legidegesítőbb verakodós játékkal Tök sz?" az irányítás, borzalmasak a gépi ellenfelek, semmi logika, semmi stratégia...én legszívesebben összeírtam volna a CD-t. *(Mért kellett azt az amúgy csúcs ötletet ennyire elrontani?)* Komolyan el tudnám sírni magam. Ez egy paródia, nem vidás. *(M)* Egyedül a hangok voltak azok,

BOBA "BATMAN" FETT
TWO TITANI HÍVJA PARTNERÉT



SEANALMAS PIRAKA
SEANALMAS MATYKA



amik-mel meg voltam elé-gedve. Egyszerűen ki-vágták őket a filmből, így hallhatjuk R2 kis bippegéseit a menüben, vagy Chewbacca üvöltéseit játék közben. Ha hangok alapján kéne értékelni 100%-ot kapna. Sajnos azonban ez nem olyan bunyós anyag, ahol összetapasztanánk lennének a dolgok, egyszerűen irányít-hatalan és pocsek az egész úgy ahogy van. Végül pedig egy a szerkesztőségben állított

módszerek-játsszik.

Egy baltája van csupán, de azzal is be tud fűteni. Ez a fűtés szó szerint értendő, ugyanis keze tűz formájában szokott átcsapni, s az olykor fájdalmas szokott lenni. Kedvelt módszere még a tűzkör, amikor sok kicsi szikarika pörög körülötte a földön, s mindig követi őt. Az holt-biztos, hogy minimum egy eltálla belőle.

Arden Lyn: A másik jópóti női karakter. Keze egy fegyverben végződik, és azzal szokott alkotni valami hatalmasat. A legszeretettelőbb az a mozgása, amikor egy lila bura jelenik meg körülötte (ez elég NAGY kiterjedésű), s mint hozzá-rak a fel energiám bájja. Hát köszl!

A játékos választásnál meg feltűnik egy apró trükk, ha az L1 gombot folyamatosan nyomva tartjuk, szereplőnk egy másik oldaláról mutatkozik be, s így talán egy kicsit változatosabbá teszi a küzdelmet. Az értékeléskor nehéz helyzetben vagyok, mert ez a hálás témát sajnos nagyon elszúrták a LucasArts emberei, talán még nem is volt példa ilyesmire, hogy valami rosszat alkottak volna. A grafika az valami borzalom, ronda, sivár és had ne ragozzam tovább. A kezelhetőség a más-ik nagy marhaság. Nem értem miért kell

nap 2 kiragadott mondatával búcsúznék, történt ugyanis, hogy a Martin és a Zsolt is először látták a játékok előlben, majd csak ennyit reagáltak rá:

Martin: "Ismét nem dől meg a Tekken 2 királysága".

Zsolt: "Ennél a Bloody Roar sokkal jobb volt".

Bagó Péter

BÓRT LEHÚZTAK ROLAR



NEKEM NEM LÉNYEK SEANALMAS
EU VADER BLAYTER NEM
GYUS MATYKA



egy-e-nak, akik lóni tudnak és ugye azok az emberek, akik nem tudják elrakni harci szerszamaikat.

Luke Skywalker: Lézerkard a fegy-vere, elég extrém dolgokat csinált elle-nem a gép, persze én ezekből egyet nem tudtam behozni. Ilyen mozdulatok például, amikor a zsebében volt a kardja és hipp-hopp a fél energiáját feltá-lította; vagy például egyszerűen elküld-te a kardját, és az örült denéver módjára elkezdett pörögni körülöttem. Man-danom sem kell, a fél energiám bánta. Szerintem ideális karakter hosszú kar-dja miatt.

Princess Leia: Erőssége a botja, mely két végén szintén lézerben végződik. Elég-gé szimpatikus volt, kivéve azt a tényt, hogy nem úgy néz ki, ahogyan a filmben. Bizonyára azért, mert egy öregebb "völto-zatáról" van szó.

Darth Vader (rejtett karakter): Talán a legerősebb, ha nem a legerősebb egyéniség a játékokban. Lézerkara elég erős, s rendkívül gyorsan felcaltap a pad-

egyetlen külön-b-ség, hogy nőnemű az illető.

Slave Princess Leia (rejtett karakter): Ez egy másik kiadása Leia-nak, valamivel lengőbb az állóköz. Fegy-vere a már ismertett bot.

Han Solo: Fiziológius alakulatunk elég erős tagja, bombát hajgál, felüt, szóval nem puhány, az biztos.

Chewbacca: Szintén lófegyverrel ren-delkezik, termelte tekintélyt parancsol, va-lamivel erősebbek a mozgásai társainál, ám lassabban mozog.

Boba Fett: A repülési is képes fickó elég húzós lett, ugyanis nem elég, hogy lődöz ránk, meg a rakétáit is ránk uszítja. S ha már lud, legyen kövér címszóval rágított négyesével jön az áldás.

STAR WARS: MATTERS OF THE FORCE

4.8%

EGY KISSRÁC KALANDJAI



Az időgép veszélyes dolog. Az emberiség ugyan még nem találta fel, ám fantasztikus filmek tucatjai szólnak arról, mi lett volna ha...? Talán nem is fogjuk még fel igazán, mikorra veszélyekkel járhat egy efféle kis kaland, például nézzük úgy a "Vissza a jövőbe" című filmet, amely talán addig a legszörnyesebb és egyben felváltva a letehetőbb bakelit. A mesteni témákhoz annyiban kapcsolódik az időgép, hogy fűhűsünk papája is egy kicsit kamforra sárbá tette a házat, valahogy úgy, hogy csövekben

der 3 (PC) munkálatain is dolgoztak. Most azonban egy 3D-s platform játékot dobhat piacra, melyről is legalábbis igen sokat reméltek.

Kezdjük a menü nem túl bő

Körülbelül ennyit kell végigjárnunk ahhoz, hogy lezámoljunk az emberpróbálkáról. A játék elején a múltban indultunk egy városképet, itt elterjedt a kimerültség a különböző pákokban, de nevének is gonosz katonákban. Ezen a pályán a tűz okozhat sérülést, plusz az égők. Persze

evickelni a víz alatt, amíg a levegőt tart. A pálya végén találhat két óriási emelkedő, ahonnan óriás kerek gurulnak le. Ezen kell feljutni ahhoz, hogy elérjük a pálya végét. A harmadik pálya Atlantis, rajtán egy kezdődik, hogy egy vízszintes terepen kell felverekedni magunkat kis kőből szigetek segítségével. Hát a látványra biztos, hogy nem lehet panaszod. Maga a játék tehát igen változatos, minden pályán más és más tereptárgyak találhatók, csak egy pályát irányítatlanul szegény.

Szóval itt vagyunk ezzel a Rascal-al, és



keresztül lehet közlekedni az egyik helyiségből a másikba anélkül, hogy le kéne botolnunk a lépcsőn. Rascal éppen a pincében járál, amikor is hirtelen megjelenik két kis lány valamiféle dimenziókuppon keresztül, és szegény papát elrabolják. Hűp. Egyedül egy legyver maradt az osztalon, meg a garmolygó füst, melybe ugorva el lehet menni a gaz banditák után.

nyolcsi felváltóval. A Starttal indulhatunk el megmérteleteseink útján, az Options menüben pedig beállíthatjuk a joystickot, az analóg irányítót, a hangokat és beírhatunk valamiféle Passwordot is. Induljunk el, saját szobánkba jutunk. A Select gomb lesz az, amivel a térképet kérhetjük le, a Start pedig abba a menübe visz, ahol lehetőségek állnak kiélni. A kis gazdinkának két mozgása van, tud lőni és ugrani. A képernyőn négy ábra van: a szív jelzi energiánkat, az tudjuk pótolni, már felszedjük a szív ikon. A sapka

ábrát egy nagy sok, amikor megállunk azt az ügyességi részt, ahol egy fatányéron kell snowboardozni, le egy kanyargós kis ösvényen, kő akadályok mellett szalagmozgató. Hát ez egy jó pont volt, de nagyon! Előkerülnek a kulcsok is, piros, sárga, és kék formában lehet őket megtalálni, értelemesen az adott ajtókat nyitják. Érdekes jelenség még a víz alatt úszással, ilyenkor az ugrás gombját folyamatosan nyomva tartva lehet

vannak még különböző elmés csapdák is, de térjünk át inkább a második pályára. Itt akkor írt egy nagy sok, amikor megállunk azt az ügyességi részt, ahol egy fatányéron kell snowboardozni, le egy kanyargós kis ösvényen, kő akadályok mellett szalagmozgató. Hát ez egy jó pont volt, de nagyon! Előkerülnek a kulcsok is, piros, sárga, és kék formában lehet őket megtalálni, értelemesen az adott ajtókat nyitják. Érdekes jelenség még a víz alatt úszással, ilyenkor az ugrás gombját folyamatosan nyomva tartva lehet

nagyon be vagyunk fűződve. Amikor a cég azt hirdette, hogy a játéka 50 fps (képkocka másodpercenkénti) frissítéssel fog futni, nagyon eldobtunk magam, hiszen ez extra profi minőségű játékmenettel társulhatott volna. A játék ugyan tényleg gyors, de amint belep válogatva ellenesség a képernyőre, valamennyit lelassul. Valahogy az egész a One című játéka emlékeztet, ugyanis ebben az esetben is csak egy dolgot rontottak el, de azt nagyon: a kamerakezelést és az irányítást. Az tényleg nem gond, ha egy játék nehéz, de ha irányíthatatlan és nem is látom, hová vezet az út, akkor tényleg katasztrófa a játékmenet. A grafikai kapcsolatban azt hiszem semmi kis fogásunk nem lehet, egyszerűen változatossá és szép. A zene a másik kinevelkedő pozitívum, dalmas alafestés hangokkal a fülfunkban lehet kalandozni, és mindig az adott pályához kapcsolódik (nagyon tetszett például az Atlantis zenéje). Az irányítás körül kezdődnek a problémák. Ahogy emberünk mozog, és a kamera mellé még össze-vissza reked a képernyőn, az valami rettenetes. Egy kis odafigyeléssel esetleg talán javíthatok volna rajta, ám így sajnos csak a One szintjét uthi meg.



A játékok az a Traveller's Tales készítette, akiknek egyik segítőjük a "The Jim Henson Workshop" –ők olyan nagy neveket rajzoltak meg, mint a Muppetek, vagy a Flintstones film dinója, vagy a Babe a kismacskát. Mellest az a Traveller's Tales sem ma kezdte a szakmát, olyan neves játékok fűződnek a nevükhöz, mint a Leander (még az Amiga korszakból), vagy a Sonic R a Saturnon. Sőt, egyes emberek még a Wing Commant

minden kaland után visszatérünk, már ha akarunk egyet menteni. A játék egyébként 6 világából áll. Castle, Aztec, Western, Gallien, Atlantis és Lab. Ezen pályák mindegyike 3 részre oszlik, egy a múltban, egy a jelenben és egy másik a jövőben játszódik, így jön ki a 18 pálya.

Bagó Péter

RASCAL

LABYRINTHOS
JATSEHANTOSAG
BEAVATOSAG
EENEPON

1 JÁTEKOS
 THERIALEK
 KALAND RANITO
 NAGYON VALGATOS REK
 ENEL ALADATSEKKEK
 KIBAROTTAN NEMER KEGGINI
 NEMERER AE ATTACNAI

72%

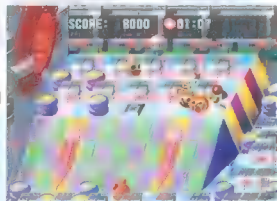
72% KALAND

Szerintem Bomberman, a székafandere, robbantató kisemberkét egyetlen konzolos olvasóknak sem kell bemutatnom. A játék szinte az összes konzolfomátmúra megjelent már, áruhltek neki a NES, Game Boy, MegaDrive, SNES és az N64 tulajdonosok is. Bomberman eddig csak a PlayStation gazdák kerülte el, de szerencsére ez most megváltozott. A BOMBERMAN WORLD egy klasszikus Bomberman játék, nem érteittek túl a készítő a 3 dimenziót (mint az N64-es verzió), így a játékban ugyanazok feladatok és

erő életre hívta Bomberman négy legveszedelmesebb ellenfeleit. Hőünk épp szemtanúja volt a feleledésüknek, így elhatározza, hogy elpusztítja őket. Kezdetkor csak az első bolygón indíthatunk, miután ezt megfistítottuk, jöhet a másik. Egy bolygó általában öt pályából áll, mindegyik végén egy főellenféllel. A főellenfeleket két menetben kell leküzdenünk: először rendes alakban támadnak ránk, majd átváltoznak

Ez többjátékos módot jelenl (egy megfelelő elosztó segítségével akár ötlen is nyomhatjuk egyszerre a játékok), de ha esetleg nem lenne társunk, akkor egyedül is szembeszállhatunk négy gép irányította ellenféllel. A többjátékos módnál vannak még további lehetőségek: ■

Láng2: az előző felhúzóztó változata.
Soros bomba: hatására a Négyzettel három bombát rakhattunk le.
Kézi: ha lerakunk egy bombát, akkor a körrel felvehetjük és eldobjuk (akár az ellenfeleink is).
Bokszelkésztyű: hatására az R1-gyel és a Négyzettel elbocsáthatjuk a bombákat.
Görkorcsolya: gyorsabban mozoghatunk vele.
Csepp: speciális bombát telepíthetünk ha felvesszük.
Szív: sérthetetlen teszt minket a robbanásokkal szemben, meghátrázni annyiszor, ahányat felvettünk belőle.
Fal: ezt felvéve átmehetünk a falakon.
P: erre nem sikerült rájónom.
Halálfej: ezt soha nem vevük fel, mivel valamilyen káros tulajdonsággal lesz ránk (például



dolgot köszönnék vissza ránk, mint egykoron. Tehát Bomberman kell irányítanunk, a feladatunk pedig az, hogy megtaláljuk a pályák kijáratát (azaz eljussunk odáig). Ellenteleinket bombákkal hatástalaníthatjuk. A játék logikai részét az adja, hogy a bomba, amit lerakunk, nemcsak ellenteleinkre, hanem ránk is veszélyes – tehát miután lerakunk egyet, gyorsan kell pucolni; nem beszélve arról, hogy az idő is nagyon szorít. A szép és hosszú bevezető film után a főmenüben találjuk magunkat, ahol a következő dolgok állnak

BOMBERMAN WORLD BOMBASZTIKUS!

rendelkezésünkre: A GAME MODE-nál választhatunk a játékmódok közül. Az első a Normal Game, ez egyfajta történetes módnak felel meg. A játék sztorija szintén egy hitokozatos

valamilyen szörny és úgy próbálnak minket likvidálni. Egyébkei így szörny alakban sokkal könnyebb elintézni őket, mivel jó nagy testük van és könnyő őket sebezni. A pályakon az a feladat, hogy összes kék színű kristály felvételével kinyissuk a kijáratot. Ha ez megflörtént mehetünk a következő szintre.



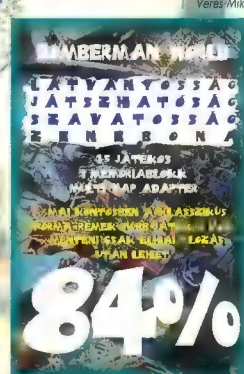
Van lehetőség állásmentésre is, memóriakártya és ködszó formájában, de sajnos ez csak halotázás után jön be – igaz, hogy valószínűleg elég sokszor. A második játékmód, amit választhatunk a BATTLE GAME,

BATTLE ROYAL MODE a sima többjátékos módot jelenl, ilyenkor választhatunk, hogy mindenki-mindenki ellen (SINGLE MATCH) vagy csapatban (TAG MATCH) akarunk-e játszani. Választhatunk nyolc különböző karaktert és jíz pályát közül. Kérhetjük a MANIC módot is, ennél a pontnál meghatározhatjuk, hogy milyen speciális felszerelésekkel végünk a pályára. A végére hagytam a CHALLENGE GAME opciót, ez egyfajta klasszikus módnak felel meg. Itt csak az ellenfelek kinyírására kell koncentrálni, a karakterek a régiók – csak azt tudjuk cserélni, hogy mennyi idővel induljunk. Bomberman nem lenne Bomberman a felvehető speciális tárgyak nélkül. Ezeket a felszereléseket ikonok formájában vehetjük fel – egy szerenti csak ki kell robbantani a tartozsokat. A felvehető ikonok (és hatásuk) a következők:
Bomba: ezzel mindig egyet több bombát rakhattunk le.
Bomba 2: átmehetünk vele a bombákon.
Láng: meghosszabbítja a robbanás hatótávolságát.



megbolondítja az irányítást), automatikusan bombát rak le sba.) Hatása csak akkor működik, ha egy másik ikon veszünk fel.
Ha valamelyik főellenféllel nem boldogulunk az elhallozás miatt eltűnnek az extráink, érdekes visszamenni az adott bolygó könnyebb szintjeire, és ott bármilyen keresünk felszereléseket. Miután így feltöltöttük magunkat, bátrabban mehetünk a főnökak ellen. Nem maradt más hátra mint az értékelés: a játék nagyon ötletes, változatos és mint az eddigi leírásokból kiderült tartalmas is. A grafika nem tartalmaz semmilyen óriási látványosságot, inkább "csak" a szép kategóriába tartozik. A játékok nehézsége is korrekt, de a későbbi pályakon a költelidőzet nem árt. A játékok mindenkiné ajánlom, szerintem remek szórakozási nyújt (főleg a több játékos mód miatt).

Veres/Miki



DRAKULA ÚJRA ARAT

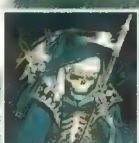
CASTLEVANIA

SYMPHONY OF THE NIGHT

Közelítőleg 100 ezer ember él a Magyarországon, akiknek a munkája az egészségügyben van. Ez a szám az elmúlt években folyamatosan növekedett, és a jövőben is várható, hogy tovább fog növekedni. Az egészségügyi szektorban a munkaadók és a munkavállalók közötti viszonyok, a munkakörülmények, a munkajuttatások és a munkahelyi biztonság kérdéseire kell figyelmet fordítani. A munkaadók és a munkavállalók közötti viszonyok, a munkakörülmények, a munkajuttatások és a munkahelyi biztonság kérdéseire kell figyelmet fordítani.



eltűnések



eltűnések



eltűnések



eltűnések



eltűnések



eltűnések



eltűnések



eltűnések



eltűnések



eltűnések

léis, ámevezés, for-
lés). Az első pontból lehet kezdeni: ezni
új játékok, és van
nagy első játszanunk
a SNE utolsó pá- át, s csak ezek
után léphetünk a első szintre
képeiről

igazán nem mire való
lakrész. Tehát ezek a
Van egy
Select), a szép térkép
is az eddigi térkép
során van. A térkép
am azon még
mind, am azon sincsen
vannak színeze.

(rgal), ez
 arulendo
 is töle
 áfutni (a
 részletes
 is
 am az
 ez a
 eddig; am-nyik ki
 valón
 gal
 lezárt teremben
 nekem
 ekkellet
 (hol
 lost
 e
 az
 változatos
 a
 és a zené-
 és
 en
 mert
 találkoztam
 csak a
 később
 ti
 s
 a
 lenak
 arai
 effektekkel
 az ember
 em-
 de
 az
 ez
 kéné a
 külső
 ez
 ról kül
 és
 sokan
 ez az a



A versenyzőket a játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni. A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni.



ABDULLAL SZEMBEN AZ ÁTDOHÁSOKRA KELL LÉTELNI

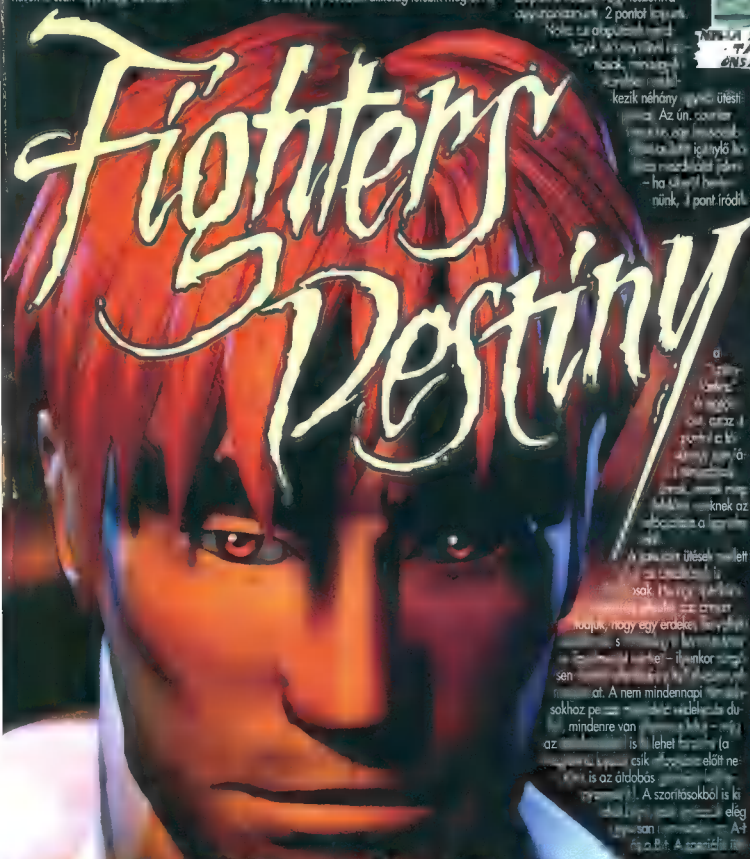
A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni. A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni.

A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni. A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni.

A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni. A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni.



NINJA SAJÁT MAGÁT GYÖZTI - TALÁN EGY KÉRDÉS: MERTYŐSÁGAT-LÉTEL?



MI A BUNYÓSOK SORSA?

A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni. A játékban a győzelemért küzdő csapatok képviselik, ezért az egyik csapat első pontjait meg kell nyerni.



82%

Azban szinte egészen biztos vagyok, hogy nem kell magyarozni, mi az a Tetris. Eme kitűnő orosz találmány maradéktalanul sikert aratott a világ valamennyi pontján, nincs még egy olyan játék (jóték, amiből annyi számszámológép és konzolas adaptáció készült volna, mint a Tetris-ből. (És akkor még nem is említettük az alulrakban kapható, elemes bővíti változatot.) Egyesek azzal is próbálkoztak már, hogy továbbfejlessék a játék koncepcióját, de valójuk megőszint, nem sok sikerrel. A Tetrisphera ismét egy ilyen próbálkozás, csakohy az nem mindössze egy egyszerű 3D-s Tetris (hiszen olyan már volt), hanem tulajdonképpen egy vadonatúj játék. Még a szabályok is mások, kérem hát figyelni!

Amint a cím is utal rá, itt most valamiféle gömbölyű Tetris-ről van szó: ezáltal a játéketart egy gömb felszínre jeleníti, s nekünk nem az a dolgunk, hogy az alakzatokat a megfelelő helyre irányítsuk, hanem az, hogy a gömböt forgassuk s megfelelő pozícióba. A gömb burkolata a Tetris-ből már jól ismert alakzatokból van kirakva, a játék lényege tehát, hogy ezeket az alakzatokat elhelyezzük a gömb burkolatának több rétegén kell "átgátnunk" magunkat, majd eljutva a gömb magvá-

rához, hogy ha ezekkel kezdünk egy kombót, a folyamat tovább tart, s azáltal nekünk van időnk elkezdni egy újabb kombót, s a két mozdulat eredménye végül összeadódik. Érdekeség, hogy a hézagokat kitöltő kristályokat is egyesíthetjük energia darabokkal (B gömb). Kombó a lehelő darabok is kezdeniyezhethetnek (peldául ha kihúzzuk egy alakzatot egy másik alól), ezt nevezik gravitációs kombinációnak. Amennyiben sikerül 20-as vagy annál nagyobb kombót produkálnunk, s jutalmunk valamennyi varázstárgy lesz. Ilyen tárgy peldául a mágnes, a dinamit, vagy



nézhetjük át. A japánokra jellemző, hogy még a logikai játékokhoz is kitalálnak valami kerettörténetet és néhány főhőst, és ez alól természetesen s Tetrisphera is kivétel. A nekünk beírás után s Bot menüpontját hár jüjapó robot közül választhatunk, majd a Rescue menüponttal nyomunk egy mentőakciónak foghatunk. 3 epizódban, darabonként 10 szinten kergetjük. Kell kiszabadítani a börtönből a gömb belsejé-



Puzzle, ami egy kirtákos játékhoz hasonlít. Előre meg van adva, hogy mennyit mozdogathatunk és mennyi alakzatot ejthetünk be, és aból kell gazdálkodnunk úgy, hogy azzal a végén ne maradjon semmi a játéktérben. A Puzzle játéknál zoomolni is lehet a felső gömböket, a felső C gömböket pedig újrakezeshetjük s egészet. Ennél a módnál állandón Jöker darabon áll az árnyék, azaz bármelyik blokk mozgatható. A Time Trial-nél a gyorsaságunkat tesztelhetjük: kipróbálhatjuk, hány gömböt végzünk 30 perc alatt. Végül a VS CPU ugyaznak, mint a két játékos mód: azáltal képernyőn játszunk a gép ellen, és az nyer, aki előbb végez. Tetris-s és hagyományokhoz méltóan a kombóval elpusztított darabok átkerülnek s ellenfél területére. Gondolom eme hásszóra nyílt ismeretéből is látni, hogy a Tetrisphera egy rendkívül érdekes, és az egyszerűsége ellenére nagyon

TETRISPHERE

MÉG NINCIS VÉGE A TETRIS-LÁZNAK!

hoz kisebb ábrákat kell ott felfednünk, esetleg ki kell szabaddtanunk onnan valót. A gömb felszínén egy árnyék mutatja, milyen alakzat van ép a kezünkben. Ha egy azzal azo- alakzatot mutatunk rá, s B gömböt lenyomva tartva elhothajuk az elvártas blokkot, ám csak azokon a kereteken belül, ameddig a szomszédos alakzatok engedik. A lényeg, hogy leg- alább két egyforma alakzat egymással érintkezzen, ugyanis ha ezt követően rájuk vagy melléjük dobjuk a harmadik ugyanolyan darabot (A gömb), egyszeren eltűnnek. (Amikor két alakzat megteleken érintkezik és feljüket visz- szük az árnyékat, az árnyék keretét hap - ezzel is segít a gép, hogy jó helyen vagyunk.) Ha oyankor engedjük el a blokkot, amikor alatta nincs két másik da-



s bomba - amint azt már sejtetheték, ezekkel hatékonyabban lehet a gömböt "hámozni". A tárgyakat az alsó C-gömböket tudjuk használni. A játéket egyedül (Single) vagy ketten (VS) játszhatjuk. A főmenüben Practice-nél tesztelges gömböket, tesztelges alakzatokkal gyakorolhatunk, az Options-nál a memóriára és az irányításra vonatkozó beállításokat találjuk, végül a Training-nél pedig a szabályokat

ből, magyarul mindig, akkor a lyukat kell tükünk a burkolaton, hogy a kis gömböcsök kikerjenek. A szintek előrehaladtával

a robotok persze egyre dagadtabbak, a burkolat meg egyre vastagabb. A Hide&Seek üzemmódnál hőseink bújtakját játszának, ám nem akármilyen bújtakját: hogy kiszabadítsuk őket, előbb mindig néhány feladatot kell megoldanunk. Peldául a felszínen heverő tégletet kell a magra ráomlasztanunk, képeket kell megkeresnünk bizonyos bújtak alatt, és ehhez hasonló dolgok. Nehéz több képdarabot kell megtalálnunk, sőt, aztán nekünk is kell összeraknunk őket. A harmadik játéktípus a

sokrétű logikai játék: 10-től 99 éves korig bárkinek a figyelmét képes lekötöni. Röviddel még a 3D-s grafikára sem lehet panasz: minden objektum szépen beágyazott, klasszikus az effektkus - különösen tetszett, hogy a gömb magából felbomló fénnyelágok jönnék ki a részekben. A saját kategóriájában egyedülálló!



86%

AZ ORSZÁG

Annak ellenére, hogy a Need for Speed valaha is legjobb autós játéknak számított, nem sok jót vártam a program most megjelent harmadik részétől. Sajnos még élénken élt bennem is kép a második epizódról, ami annyira győzelmesre sikerült (különös képp

a bemutatóját kájkuk. A terep tökéletesen életszerű, az autók szépen úgy vannak beágyazva, ahogy azt is fények megkínávják, sőt még tükröződik is a fényezésük. Na jó, nem annyira tökéletes az effektus, mint a Gran Turismo-ban (ugyanis a kőörkép nem a perspektívának megfelelően fordul, hanem csak előre-hátra görögül a felületen) de az előző részhöz képest – és egyáltalán a konkurenciához képest – így is jelentős a fejlődés. A fényeffektusok szintén említésre méltók: az éjszakai versenyeknél a fényzőrönk világítja majd meg a sötétbe burkolózott kőjait. (PlayStation-on én eddig egy a legszébben

meg is kéri az "arát": az ólomautó eléréséhez expert fokozaton kéne bajnoksá válnunk. Ha egyébként nem bajnokságon indulunk, a Mercedes-en és a Jaguar-on kívül nincs eredményhez köve egyik autó kiválasztása sem. A bajnokság (tournament) 8 versenyző részvételével pontozásos alapon zajlik, ám végigazt: ha lecsúszunk a dobogós helyezésről, kiesünk. A bajnokságon kívül még négy



a PlayStation verzió), hogy még a nagy előd emlékeit is beágyazta. En már nem is tudom, hogy kik csináltak azt a második részt, de hogy az EA amatőrökre bízta a munkát, az biztos. Szerencsére azonban a harmadik részben kellemesen kellett csalódnom: amilyen amatőr volt a második rész, olyan profi most a harmadik.

kivitelezett fényzőrő effektus, amivel találkozhattunk. Nem úgyl, a riceg, szép egyenletesen terjed, és minden útjába kerülő terep tárgyat megvilágít. Még azt is megoldották, hogy a tómpított fényről reflektorra lehessen váltani. Akkor pedig

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

A KÜLÖN

Már az intro is egy sokat sejtető, szépen megkomponált darab, akár reklámnak is leadhatnák a TV-ben. Nagyon fránk, ahogy a pergő zene ritmusról computer animációkkal mostak egybe a különböző autósodakról készült valódi képsorokat. Ha a játék betöltődése után nem nyomunk semmit, hamarosan a program demózní kezd. Szinte azt hihetnénk, hogy még mindig valami valódi felvétel pereg, a grahika annyira csodálatos – pedig ekkor már a játék pályáinak



már tényleg elolvadunk a gyönyörűségtől, amikor a sötétből előbukkan egy rendőrkocsi: a piros villogó körbe-körbe pásztázza a környező fákát és bokrokat – a programozók bizony kátelek megkérte. Ráadásul a rendőre nem csak világít és vijjog, hanem az időtlen kihangosított különféle badarságokkal traktál minket. Ilyen hátyeségeket ismételt, mint hogy állítsuk le az autót, húzódjunk felre, meg hogy kényserítő eszköz fog alkalmazni.

AZ AUTÓK ÉS AZ ÚTOK



Az autó választék ebben az epizódban most nincs túlcabozva, tényleg csak a legjobbakat tartalmazza. A következő típusok már rögtön a játék indítása után kiválaszthatók: Lamborghini Countach, Ferrari 355 F1, Chevrolet Corvette CS A többiek, vagyis a ItalDesign Naaza C2, a Ferrari S50 Maranello, a Lamborghini Diablo SV, a Jaguar XJR-15 és végül a Mercedes CLK-GR csak az után állnak a rendelkezésünkre, ha a bajnokságon már eredményeket értünk el. A Merc persze a legjobb verda, de

további üzemmódot tartalmaz a főmenü. A knock-out tulajdonképpen szintén egyfajta bajnokság, csak épp ezen a bajnokságon minden futam után az utolsó befutó automatikusan kiesik. A practice-nál, azaz a gyakorlásnál a szokásos szellemutó bekapcsolásán kívül (ami ugye az a legjobb eredményünk képmását jelenti) jó néhány segítség álltálható, például keréknyomokkal jelölhetjük meg az ideális ívet (best line), vagy mitfárent is bekapcsolhatunk (tutor). A single race – talán mondanom sem kell – tét nélküli futamokat jelent tetszőleges pályákon, am kezdetben – amíg nem remekelünk a bajnokságon – csupán az első négy pálya választható. Ha csak egy vagy semennyi ellentelet álltunk be, civil fargalmat is bekapcsolhatunk, méghozzá három fajta sűrűségben. Az utolsó, és egyben vadonulki üzemmód elnevezése ugyanolyan hangzik, mint a játék alcíme: Hot Pursuit. En-nél a játékmodnál szintén

tén tetszőleges választathatunk helyszínt, a különlegessége pedig az, hogy a civil autók mellett igen macak rendőrk is lesznek a pályán, akik nagyságrendileg jobban végzik a munkájukat, mint a NFS 1-ben. A versenyben csupán egyetlen riválisunkat kell leküzdenünk, de persze nem ő jelenti majd a fő gondot. Sokszor három zsaru villag körülöttnk, és nem ám úgy, mint a "régi szép időkben" a NFS 1-ben, ahol szépen otthagyhattuk őket – roppant idegesítően és profi módra próbálnak leszorítani minket. Nagyon állat ez az örült hajóza, és még nagyon valószínű, is, hiszen csak akkor győzedelmeskednek a törvény őrei, ha teljesen ledlítettük minket. Először csak egy-két fánk zabáló akaszkozik ránk, majd aztán egyre többen loholnak a nyomunkban, végül pedig már kordonokat vonnak.



playstation

AGUTAK KIRÁLYA!



A HELYSZÍNEK

de a program a leirtakon kívül persze még sok fajta igényt kielégít. Természetesen most is lekerülhetek az autók technikai adatai, sőt össze is hasonlíthatjuk a kiválasztott autunkat a többiekével, hogy meggyőződjünk róla, biztosan jól választottunk-e. Ha nélni nem tesszük az autók színe, is változtathatunk. A me-
nelek vé-
geztével a
visszaját-
zás opció-
sem hiányzik
mindenféle
TV-s kamerá-
zetekből vizsgál-
hatjuk, kilátszhat-
juk, helyesíthetjük
a rögzített eseményeket.

A terep nagyon szép és nagyon életszerű, ami a kidönthető táblák és kerítések mellett nem utolsó sorban a bőségesen alkalmazott árnyékolási technikáknak köszönhető – gondoltuk itt arra, ahogy például a mélyütrő vagy a kanyarban besűt a nap. Ráadásul nem csak a tereptájak és az árnyékok vannak a helyükön, de még a hozzájuk tartozó hangok is. A rétfel felhőben-
gés jön, a városka templomában éppen horan-
goznak – az efféle apróságoktól lesz teljes az összkép. Mindenhol van valamilyen
"működő" tereptájak, is, az első pályán például egy vízimalom dolgozik. A baj-
nokság összesen nyolc pályából áll:
négy helyszínen fordulhatunk meg,
melyeken 2-2 pálya lett kialakítva.

(Egy könnyebb és egy nehezebb útvonal.) A Hometown pálya egy összes hangulatos kis-
városban vezet át, illetve az azt
környező legelőket mentén ka-
nyarog. A fők lombjai már
megsárgultak, és az út mentén
mindenütt levelek csapnak gyűl-
tek össze. A Red rock Ridge
"személyében" az elmaradha-
talan sivagó pályát köszönt-
hetjük; hatalmas sziklák között
kell szalagmozognunk, ügyelve ar-
ra, hogy nehogy egy kaktusz-
nak ütközzünk. Az útát néhol
szinte teljesen befedti a homok.
Az Atlantic pályán egy nagyvá-
rosban, paloták alatt szuhalunk
több, rövid időre a tengerpart
deszkamálora is kinevezik, végül a
bevárosban tesszük egy kirándu-
lást. (Bár ez a pálya nekem nem
igazán tetszett, mintha egy kissé túl
egyszerű grafika lenne.) Aki esetleg

az össze-vissza kanyargó he-
gyi utakat kedveli, annak a
Rocky Pass lesz a kedvence. A
fenyőerdőből először egészen
fölmegyünk egy jó kis magas-
latra, ahol szabadon futtítjuk a
szél a fűtünkbe, majd ugyano-
lyan kacskaringós úton kanyar-
odunk vissza a startvonalhoz.
A Country Woods pályán egy
idillikus téli tájakat látunk elénk;
keskeny patak fölött kethetünk
át, s a vígyázlaton átjártok a
veszélyesebb kanyarokban az
út mentén felgyülemlett hóku-

pacak fogják meg. A
Lost Canyons pályán a
sivatagot perirakdort
kölögatjuk meg, a fel-
táruló mellékutak révén
most mélyen a föld
alatt, egy ellejteltét vá-
rosban fogunk autózni.
Az Aquatic pálya me-
gint a nagyvárosba
vissz tér, de immár
naplementén találjuk
verseny, és most a kül-
város, illetve a sziklás
tengerpart felé visz az
út. Végül a Summit pá-
lya ismét a hegyekben
járásodik, csak persze egy újabb útvonalon. Ha
mindezzel sikeresen megbirukozunk, akkor jön
a bónusz pálya: a szűkített metropolisz, Empire
City külvárosi negyede.

AZ IRÁNYÍTÁS

A kocsik mellett, hogy jól nézünk ki, szeren-
csére még jól is irányíthatók. A sebességgel – a



megfelelő motorhangnak kö-
szönhetően – mindig lehet
érezni, így rövid gyakorlás
után elsajátíthatjuk a kanyar-
váltó technikákat. A gumik az út-
viszonyoknak megfelelően ta-
padnak, tehát ha odagyűlünk,
a kanyarokban a fők használ-
lával mindig annyira csúsz-
tathatjuk meg az autót,
amennyire az épp szükséges.
A pályák egyébként úgy lettek
tervezve, hogy nem lehet egy-
szerűen végigszárgulni raj-
tuk, a veszélyesebb útszaka-
szoknál mindenképp le kell lassítani. A fők
mellett a kéziféknek is nagy hasznát fogjuk ven-
ni, hiszen a hajlítókanyarokban reméljük be lehet
forolni az autót. Ha esetleg hibáznunk, a bo-
rulusok nem egészen mondhatóak életlens-
zék (minthogy többnyire talpra állunk), de legalább
nem is néznek ki ideitlenül. Egy versenyjátékban
a saját autunk után a második legfontosabb té-
nyező az ellenség intelligenciája, ami az NFS3-
ban szintén felettebb érdekes. Mindegyik ver-



senzy külön egyéniséget kapott: ha meghe-
lyezük, a különböző színű autók mindig ugyanugy
hurakodnak, pótlalkodnak, avagy ugyanugy
maradnak le.

A Need for Speed 3 tehát összességében
olyan lett, amilyennek lennie kell, és amilyennek
már a második részek is lennie kellett volna.
Kár, hogy az EA csak megkésze tudta magam-
berehni magát, ugyanis most már minden pozití-
vuma ellenére a NFS3 legtel-
jebb csak a másodhegedűs le-
het. Hogy miért? A válasz két
szó: Gran Turismo.

V.Z.

(A bemutatott képeket termé-
szetesen Vári Zoli szerezte fel –
ha jobban szemügyre vesszük
őket kiderül, hogy Zolika a
szíve mélyén milyen foglalko-
zási választott volna. A 8 kép-
ből ugyanis 6-on látható a
rendőrautó. En ugyan kápo-
bálom a programot, de ennyi
rendőrel azért nem kálálkoz-



tom benne. Szóval nem kell megijedni, a foto-
bát-vevőkön kívül vannak más kocsik is a
NFS3-ban. M.)



A szupersztárok mellett nem ritka dolog, ha a melleszereplők is legalább időre hírnevet szereznek szert. Mario "Hátsólevele", a kis zöld dinó, Yoshi annak idején még SNES-en a Super Mario World-ban debütált, és nyomban olyan népszerűvé vált, hogy néhány hónappal később pár apró játékokban (mint pl. a Yoshi's Cookie-ban) már címszereplővé lépett elő. Az igazi nagy szerepét azon-

ból vágják valna ki, a másikat meg minta rangyokból varrták volna össze, és ehhez hasonlítok. A különös grafika erővelként részben a keretörvénnyel ad magyarázatot. Egyébként hű, mi dolguk van ezáltal a dinóknak. Minden azzal kezdődött, hogy az az ólvaszt Bowser cseméje (a Mario játékokból már jól ismert szörny fiatal alteregója) ábrátolta a Yoshi nemzetiség Szuper Bolognós Főút, az ottanok jelentős szigetek pedig egy képekgyűjtemény-változatba. A Yoshi's Story-ban ezáltal nem is szigetekkel kell bajlódni, hanem egy képekgyűjtemény lapjain fogunk kalandozni. A gonosz varázslatok csupán hat lapja élte, az ezek szerezéseikre éppen akkor keltek ki. Hal kőfőbőző színi Yoshi indul tehát útnak, hogy visszaszerezze a fát, s nyomon kövesse Bowser útját, amit a faról lehullott gyümölcsök jelölnek. A könyv összesen hat

oldal végül a Koopa Kastélyba kalauzol bennünket, a hatalmas pengékkel és körírbűszekkel tarkított teremek késégtelenül a legveszélyesebb helyszínek.

A NEMTÁRSAS TUD ÚJÍTANI!

A Yoshi's Story-ban a grafika mellett a játékmotor is meglehetősen egyedí. A hagyományos kijárat

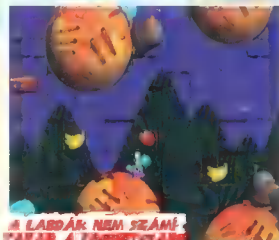
zel az üzemzárral lehet ugyanis bármelyik pályát újra játszani, amit Story módban már megfigyeltünk.

Yoshi-ék legújabb kalandjából most teljes mértékben hiányzik Mario, ezért a cseccsem hurcolásához helyett most csupán hősünk jókedvére kell ügyelnünk. A sérülésmentes "mosoly-mási" multija, a boldogság ugyanis a dinók legfőbb legyvere a gonosz ellen. Amíg a dinóknak jó kedvük van, nem érheti őket baj – ügyeljünk hát, hogy minél több szirma legyen a bal felső sarokban látható virágra! Ha a virágok már egyetlen szirma sem marad és mosoly helyett pánik kezd el uralkodni ámccán, akkor bizony nagy gond van: még egy sérülés és szegény dinóknak elrabolják. A mosolyt többféle



ban sajnos csak jóval később, a Yoshi's Island-ban kapta meg – kár, hogy olyan sokára, mivel addigra is 32 bites konzolok megjelenésével – bármilyen kitűnő is volt a játék – már jóval kevesebb figyelmet kapott, mint amit érdemelt volna.

Mint ahogy a 16 bites konzolok a Yoshi's Island az egyik legszebb (ha nem a legszebb) platformjáték volt, hatalmas várakozás előzte meg is N64-es Yoshi's Story megérkezését. Annyit már előre lehetett tudni, hogy Mario-tól eltérően Yoshi-ék legújabb kalandját nem költöztetik át a harmadik dimenzióba. Sokan éppen ezért már előre elítélték a játékot, mondván, ehhez nem kell 64 bites gép. Nos,



vesszük, az alapokat valóban változtatni kellett, tehát jobbra-balra kell mennünk és agyonlopásunk vagy lenyelésünk a kis csuklyás fiúkat, csak hogy mindehhez elképesztő grafikai megoldások párosulnak – szinte tapintathatók érezzük a létezőt. A 16 bites játék zsírkéntval rajzolt hátterei helyett most minden pályának megvan a maga stílusa: az egyiket mintha kartonlapok

oldalából áll, minden oldalán négy pályával. A dinók kalandjai egy viszonylag békés erőden kezdődnek, ám aztán rögtön egy barlangban, csontváz kigyók és látványok között találják magukat. A harmadik helyszínen egy kis hegyi levegőt szívnak, majd jön az esőerdő, ahol vízben gázolhatnak. A negyedik oldalon a tengerre, illetve a tenger alá merészkednek, s tómadókat pedig kőlozok, palókat és tuskos halak személye-



kereséstől eltérően ebben a játékban nincsenek a kijáratok – a pályákat akkor fejezzük be, ha összegyűjtöttünk 30 gyümölcsöt. A szintek hatalmasak, nem csak jobbra-balra lehet mászkálni, hanem felfelé és lefelé is vezetnek utak és elágazások is bonyolítják a feladatokat. Nehéz – az előző részekhez hasonlóan – kapukat is találni s szemközti falakon. Aztán a másik fontos dolog, hogy nincs állásmegjel! Nem kell azonban megijedni, ugyanis a továbbjutáshoz csupán egy pályát kell oldalanként megoldanunk, magyarul a hatodik pálya után már is a Baby Bowserrel való összecsapás következik. Ha később esetleg a bizonyos pályára vissza akarunk térni, a Trial módot kell aktiválnunk; ez

modon varázsolhatjuk vissza: a legesyszerűbb, ha gyümölcsöket eszünk.

A GYÜMÖLCS-CEMÉ

Azonban az sem mindegy, milyen gyümölcsöt eszünk! Először is nehogy gyümölcsnek nézzük az erőspárikat, mert ha belátjuk őket, Yoshi elég farscsi képet fog vágni. Aztán attól függően, hogy épp melyik Yoshi-t irányítjuk, hűsülnék van egy bizonyos kedvence eledele – ez élelemszerűen a Yoshi színéhez igazodik. (Például a sárga Yoshi a banánt kedveli.) Ugyanígy a megehető csuklyások színe is számít: ha hűsülnék egy vele azonos színű figurát eszünk meg, jobban (vagy a lelkiállapotunk). Egy tipp: ha döngeljük a földet (felugrás után jó le), átválthatjuk a világszínek színét. Van egy gyümölcs, a világoszöld dinnye, amit valamennyi Yoshi egyformán szeret. Ez azért is különleges, mert ebből az egy gyümölcsből minden pályán – a többitől eltérően – 30 darab van. Akkor nyúljunk a legjobb teljesítmény, ha mindvégig csak ilyet fogunk majszolni.



Mondjuk ehhez hozzá tartozik, hogy így rengeteg fontos helyet is ki kell szimatolniuk, nem beszélve a speciális feladatokról, amelyeknek a jutalma szintén annyira lesz. (Időnként – a kérdőjeles blokkokat és a dínnyes ládát) – versenyeken vehetünk részt, például (adományok) ki csipkén vagy (tövises) indulhatunk.) A kedvenc gyümölcsökön kívül van egy ún. szerencse gyümölcs is: ezt a játék kezdetekor sorsoljuk ki, s érdemes keresni, mert maximálisan növeli a vidámságunkat. A Pause képművi behozva – ha netán elfelejtünk – mindig megnézhetjük, mi az aktuális szerencse és kedvenc gyümölcs. A dínnyek felhívásának további módja, ha kis pillangókat keressünk, vagy az itt-ott feltelelt virágokat deszmáljuk meg – a virágok újratermelődnek, az a végered-

den pályán csupán három van belőlük. Ha mind a háromat összeszedtük, akkor nyílik ki a következő oldalon a negyedik pályát! A pályák közül piros dobozzal vannak jelölve azok, amelyeket már megfogtunk, és kékkel azok, amiket még nem vettünk tovább. (Azok még a Trial módban válnak játszhatókká.)

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás begyakorlása érdekében a legjobb, ha a tréninggel (Practice) kezdjük a játékot. Dinóknak az analóg stick hatására lendül mozgásba, tehát (fut)hatunk gyorsabban vagy lassabban is – igaz a lapokadóra csak ritkán, például a méhekkel lesz szükségünk. Az A gombbal tudunk ugrani. Ha a levegőben egy újabb A-t nyomunk, még magasabbra lehet repülni, továbbá ha a repülés közben a lellel irányt is nyomjuk, még feljebb jutunk. A B gombbal állhatjuk ki Yoshi nyelvére – a káplálek megszerzésén kívül arra is jó, hogy a lebegő labdákkal megkapaszkodjunk. A tojásokkal lövöldözni a Camera gombbal, illetve az (alsó) Z gombbal tudunk. Alapbeállításról a kóp-

néhány bukácsot ki-pulcsánva tesztelhetjük a célzó tudományunkat is. Ezután jönnek a tojásokkal szétrobantó kék szőlők, melyek mögött (egy bukácsból bebarát) egy fura szerzetet, egy fehér csúszdás fiktív fogunk találni. Tőle ne féljünk, a többi gonosz mondat elterelő a barátnak. Ha megunkkal visszazok, később ha hibáznunk, visszahozza a legutóbb elrabolt dínnyet. (A gyakorlat során viszont nincs semmilyen szerepe.) A következő édesek tartja a kérdőjeles, kék láda: ezt egyrészt (rátopasz) szét-törhetjük, vagy (ha úgy gondoljuk) tologathatjuk is. A gyakorlati pályák többi részén kipróbál-

hatjuk még Yoshi szaglását is, végül pedig a láda-kézből verryenylen ismerkedhetünk meg. Az "éles" játékokban persze mindegyik pályán valami egyedi esz-közi is igénybe kell venniük, ilyenek például a propelleres platformok, melyekkel ha útközben navigálunk, egészen magasra felrepülhetünk. Többnyire amolyan olyan dolgokkal fogunk találkozni, amiket már a Mario

játékokból valamennyire ismerünk, például lesznek kapocsok, amikkel rejtett felhőket tehetünk láthatóvá (persze csak rövid ideig), aztán ott vannak a "sinek" hada felhők, melyek pályáit a váltókra közelve nekünk kell módosítanunk. A kalandjaink során új barátokkal is fogunk találkozni: Poohy a kutyus segít nekünk a fátokat kiszimatolni (a karát, amhez ké van lánchova döngölünk) a földbe, ellenőrzési pontként pedig Miss Warp lesz a felelős. Ha felb-rezzük a kis dagadt manust, a dínnyek elvesztése esetén csak a legutóbb elhagyott Warp mellé ad vissza minket a gép. Miss Warp a kápi egyfajta telefontként is használatos, mindössze a hívást kell potlanni, és onnan egyenesen a következő ellenőrzési ponthoz ugrhatunk. Persze csak ha az ott szundikáló Warp-t is felb-rezzük már! Hasonló telefontípusú funkciók az egygyedretek is, melyek műszá színt a felelős pólyázzal készít ugratnak. Az első pályán még lehet, hogy bosszúval fogunk találkozni. Pak E. Dem, am elárul is, én én a föld megrengésével könnyedén elháríthatjuk az útját.



ES A HÁL LEFELTÉS GRAFIKUS SZERZÉSE MEGHATÁROZÓ SZERTEK



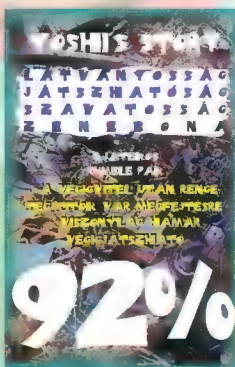
Két dimenziós platformjáték még nem volt ilyen gyönyörű – és egyesek még azt állítják, hogy ez a műaj kiálóban van. A grafika tündéri; hűsön hangulavalóazás például pillanatról pillanatra jól nyomom követhető. Boldogan adórozzák ha épp nincs semmi baja, ellenben kábultan imbolyog ha



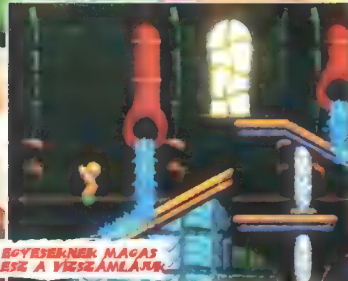
YOSHI A RAKKÓ MUNKÁK PÁRÁS SÁGOS SZABÁLYÁBA IS BELEJEL

már az "utolsókat rúgja". Sőt még a zene is úgy változik, mintha a képezeletbeli zenekar is elmozdina. Ez ismét egy olyan Nintendo játék, amit egyszerűen látni kell!

V.Z.



92%



BOYERNEK MACAS LÉLE A VESZÁRLÁNK

mény szempontjából pontot nem jelentenek. A piros virág tündérszár szakszár lüptől is látható, ennek a virág azazban egészen más halat ér el a megesszük, Yoshi visszahúzózik egy jobbra, és (a balke-ményval elmozg, majd hirtelen elengedve) kiálhatjuk az leteleződes irányt. A gyümölcsöket mindentől találatunk, igaz, legutóbbi bukácsokba vannak zárva, amiket előbb meg ki kell pukkasztunk. A lövöldözéshez – ahogy már megcsatoltuk – tojásokkal használhatunk muncákat. Hűsünk bel-rendszere általában minden ellenfel tájssá alakul át, de tojásokkal egyszerűbben a dínnyek által azonos színű blokkokkal feljuttatjuk ki. Vigyél fontos bönusz még a sziv kápi gyümölcs is – amennyiben hat egyforma gyümölcsöt szedünk fel egymás után, mi mozgunk is elvároszathatunk egy-egy ilyen ritkázó-got. A szívet felvétel dínnyek szuper boldog lesz: másfelzserése tudja költöni a nyelvé, korlástan záporozhatja a tojásokat, és nem utolsá sorban tért haterelne világ. Ha ebben a állapotban Yoshi a földnek gazdálk, az összes kőnyemen tartózkodó gonosz fiktív gyümölcsök egy nagyból. A sziv-gyümölcs nem ásvetveztendő a vágott alakú szívekkel: ezekre még ritkábban lehet bukkanni, min-

gyümölcsök szagolyszék, ám ezt a kijelzől érzésem szerint jobb ha kikapcsoljuk (L gomb). Fontos még az R gomb is – legalábbis akkor, ha meg akarjuk tolni az összes rejtett dolgot. Az R hatásra hűsünk szimatolni kezd, és ha érez valamit, egy felkiáltó jel jelenik meg a feje mellett. Szagolozunk ilyenkor tovább, mire a megfelelő helyen Yoshi kiálolni kezd, ott kell a földet döngölnünk!

A TÁROK ÉS A BARÁTOK

Nos, akkor fussunk át gyorsan a gyakorlati pályán, ahol megismerkedhetünk a legelső tereptárgyakkal és ellenségekkel. Műtan kúpaszaktól a magasságról és a tojásszerzés fortélyait, be-falhatunk néhány ellenfelet és



A VÉGSRÓ

Nos, természetesen még lenne mit regélni a Yoshi's Storyról, hiszen a 128MBos kártyába tö-ménlel mennyiségű háttérrel és el-leltel rakó-rtakozt el, csak-hogy sajnos eddig tartott a két oldal.

amiről csak annyit, hogy több mint 2 hét játék után én még mindig csak a kezdő szarvát látom a színen. Az érdekes dolgok csak a New Game part után kezdnek történni. Ugyanazt látjuk, hogy az új játék nem a régi folytatása, hanem egy új történet, amely a régi történetét követi. Az új játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük. Az új játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.

szat statisztikáit. Persze, aki eszébe jut, többször megnézheti a statisztikáit, vagy a játékban is megnézheti a statisztikáit. Az új játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.

KARAKTERSZINTEK

Mielőtt azonban megkezdjük a játékot, meg kell nézünk a karakter szintek között. Amint a játék elkezdődik, a karakter szintje 1. A karakter szintje 1. A karakter szintje 1.

NIGHT DEXTER (VITATY). Persze mindegyik karakternek van egy saját képessége. A NIGHT DEXTER (VITATY) karakternek van egy saját képessége. A NIGHT DEXTER (VITATY) karakternek van egy saját képessége.

A KÉPERNYŐ

A játék képernyője

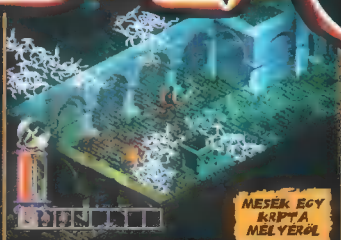
széles, magában a játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük. A játék képernyője széles, magában a játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.



NE KIMÉLJENEK!



BLO



MESEK EGY KÉPTÁRA MELYERŐL

kezdet, s ha ezt is végig játszattuk, akkor az új játék brutális rész a HELL. Szóval a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.

ter: a karakter, akinek főleg az az új játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.

szóval az új játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.

ni, már ha sikerült bejeleni a PSX-re, s majd utána kiadja a PSX-re. Az új játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.

THE DARK

A FÖLLENSÉG NAGYSÁGAINAK MÉRLETESSÉGE

Az új játékban a karakterek újabb dolgokat tanulnak meg, és újabb dolgokat kell megtenniük.



92%

Ha hoki-programról van szó, az általános játékos éhhalatlanul az Electronic Arts fele NHL sorozata asszociál, ám ez lehet, hogy hamarosan megváltozik. Az utóbbi időben egyre több vetélytársa akad az EA Sports siker-sorozatának, hiszen ott van például a Wayne Gretzky's 3D Hockey a Midway-től, most pedig már az Acclaim gondozásában megjelent NHL Breakaway 98 is komoly konkurenciát jelenthet.

Mint minden valamine való sportjáték, az NHL Breakaway 98 is valószínűleg lett helyezve: 26 NHL csapat több mint 600 játékos szerepel a játékban – természetesen minden játékos képességét a valóságnak megfelelően állapították meg. (Min-

(motion captured) emberi mozgásokkal szeljük a jeget. Minden ember mezején jól olvasható a saját neve, sőt még az arcvonásai is meg vannak rajzolva – habár ezt menet közben nemigen, legfeljebb a visszajátékosoknál van alkalom megfigyelni. A stadion kidolgozása egészen részletekbe menő: franka látvány üvegpalánk választja el a többszintes nézőtérrel, a jég alá pedig mindig az aktuális hazai csapat címere van felpingálva. A játék zenéi mondjuk elég fejlethetők (csak azért vannak, hogy szólnak

kerülnek, mire váratlanul eladom a korongot – az izgalmat közönség ilyenkor nem is rejti véka alá a csodáltságot. A játék menete hasonlóképpen realizitkus, még a lényegtelen mozzanatokról sem maradunk le. A bíró kártárs például felelősségteljesen végzi a munkáját: kiállításkor szépen oda megy a palánkhöz, kinyitja a kaput, és előszéken megvárja, amíg a játékos levonul a pályáról.

A mozgások és a cselek is pont olyanok, ahogy a TV-ben láthatjuk: az R gomb nyomva tartva korcsolyázhatunk két hátatfelé is. Ha túl sokáig tartjuk magunknál

zeteknél pedig az is előfordul, hogy a játékosok nézetelérése végül öklöharcba torkollik. Amúgy vigyázzunk, mert a sérüléseket is jegyzi a gép.

Az egyetlen igaz problémám talán az volt, hogy néha elég nehéz követni a korongot – még akkor is, ha külön be van kapcsolva a korongot követő kék nyomvonal. Egy-egy koravordás után sokszor csak abból tudtam, hogy nincs már nálam a korong, hogy az "operatőr" nem az én játékosomat követte. Aztán igaz, hogy a Pause menü Game Options

pontra állva összesen nyolc tizedes kameraképet is választhatunk, de ezek legtöbbje gyakorlatilag használhatatlan. (Képzeltetik, hogy amikor a jég közeli nézetből magunk felé hozzuk a korongot, mennyire látni a szembe jövő ellenfeleket.) Még szerencse, hogy választható az "átdökből" is – mert felülnézet is – igaz, hogy ez a MegaDrive-os időkeltuttatja az ember eszébe, de még mindig a leginkább használható nézet.

Na persze azt nem vitatom, hogy az időnkénti követeltelenség nem igazán a program hibája, hanem a játék természetes velejárója (hiszen a valóságban is sokszor takarják a játékosok a korongot), összegezve tehát ha mindenképpen egy valódi negatívumot akarunk keresni, azt kell mondanunk, alaposan körül kell néznünk. O

V.Z.

TÚZ A JÉGEN! NHL BREAKAWAY 98

den egyes szereplő tudása 13 összevetéből áll, ami szinte biztos garancia arra, hogy nincs két azonos játékos. Figyelemre méltó, hogy a kártyára még a legtöbb játékos fotója is felfűzött. Az NHL csapatokat kívül egyébként játszhatnak néhány válogatott is: a nemzetközi mezőny legjavából választhatunk, így például győzelemhez segíthetjük a csapokat vagy az oroszokat is. A készítőik különös gondot fordítottak a kedvünk szerint formálható háttérkörnyezetre, tehát annak ellenére, hogy minden csapat kialakítása a valóságnak megfelelő, ezen mi még könnyedén változtathatunk. Játékosokat adhatunk el, pontosabban cserélgethetünk – sőt, akár "késztelhetünk" új szűzokat is. Természetesen a kiváló csapatunk felállítását is természetesen változtathatjuk, úgy az összeállítását, mint a taktikáját tekintve. Összesen öt fajtájú játékosunk is rendelkezésünkre: bajnokságokon, rájátszásokon, barátságos mérkőzéseken vehetünk részt, vagy gyakorlati okok miatt.

Na de térjünk is lényegre, tehát nézzük, mi történik a pályán! A grafikat illetően egyetlen rossz szavunk sem lehet: a játék az N64 magas felbontását használja, a játékosok pedig természetesen digitalizáltak



valami), ám a hangok nagyon el vannak találva. Teljesen jól hallhatjuk, ahogy a korcsolyák szánják a jeget, ahogy a korong az ütközés ér, vagy ahogy a felcsúszott lávák a fém hangú kaputól lecsapódik. A közönség moraja is nagyon franzo: például már épp helyzetbe

a korongot, előbb vagy utóbb megpróbálnak minket a palánkhöz preselni – szóval a sportág agresszivitása is benne van a programban. Szinte minden pillanatban felkelhet valaki, a tumultus után gyakran egy-egy gázdölnök hőkötő sodródik a jégen, a nagyon durva hely-



ARCADE MODE
A Gī-ban lénveoében két teljesen 'elérhető' játék ka-

Bonus items: Na, ez egy állati izgis dolog látható, hogy a különböző nehézségi fokozatok különböző színűekkel vannak elölve: kék, sárga, piros. Mint azt az autódíjazásnál már mondtam, 3 kategóriás kocsik lá-

SIMULATION MODE
Aki a mélyvizet szereti, az ide ugrjon! A szimulációs

Configuration 1 - E helyen lehet megépíteni



"NYERŐ PÁROS!"

AZ 576 KBYTE FANTASZTIKUS ÚJ AKCIÓJA



TOTAL DRIVIN'
12990,-



TEST DRIVE 4
12990,-



AUTO DESTRUCT
12990,-



MOTOR MASH
12990,-



MARVEL SUPER HEROES
12990,-



CROC
11990,-



MOTO RACER
12990,-



JUDGE DREDD
11990,-



NUCLEAR STRIKE
11990,-



DYNASTY WARRIORS
12990,-



PERFECT WEAPON
13990,-



FROGGER
11990,-



STREET FIGHTER ALPHA
12990,-

HA AZ ITT LÁTHATÓ JÁTEKOK
BÁRMELYKÉT MEGVETED
AZ 576 KBYTE ÜZLETEIBEN
EGY 5000FT ÉRTÉKŰ RÁNYÍTÓT
KAPSZ RÁADÁSKÉNT.

HA A JÁTEKOT POSTÁN RENDEL
MEG, KÉRJÜK TUNTSD FEL, HOGY
MILYEN SZÍNŰ RÁNYÍTÓT KÜLDJÜNK!

(ZALKA, FEHÉR, KÉK)

IGYENKEZNI AZ AKCIÓ A KÖVETKEZŐ
KÉT KÖZLEMÉNYESEN TART.
KIZÁRÓLAG AZ ITT LÁTHATÓ
AKCIÓS SZELVÉNYEL
VÁSÁROLHATSZ!

(EGY SZELVÉNY TÁRS JÁTEK VÁSÁRLÁSÁRA IS JOGSZÍV)



AKCIÓS SZELVÉNY
NYERŐ PÁROS

playstation

actua
SOCCER 2

A FOCI MINDIG
AKTUÁLIS!



Múltkorai számunkban közöltünk tesztet az Actua Ice Hockey-ról, amely egy jól játszható kellemes kis program. Sajnos az ACTUA sorozat legújabb darabjáról, az ACTUA SOCCER 2-ről ez már nem mondható el. Ma is játékok terén minden kétséget kizáróan a FIFA98 a király. A "külső" ímei a remek játszhatóságnak és kezelhetőségnek, valamint a baromi jó grafikának és zenének köszönhet. Sajnos ezek a dolgok hiányoznak az AS2-ből. A grafika még mondjuk egész jó, tesztelt, hogy a pályán mellett nagy kivételként is zajlanak az események, és a mozgások is egészen jók lehetnek. De ami a játszhatóságot és a kezelhetőséget illeti, nos ebben a tekintetben nagyon siralmas lett a játék. A passzolás nagyon pyengé sikerült nem lehet rendesen továbbítani a labdát. A becsúszás szintén elvesztette az értelmét, mert valóban elrúgja a labdát a becsúszó játékos, de mire felugrásszok, a labda már a pályán másik végében van. Ami abszolút nem tesztelt to-



vább, az a rüregös. A FIFA98-ban, meg más labda- és kézilabdásokban már megszokhattuk, hogy a rüregös gombját lenyomva a játékos automatikusan a kapu felé fordul, és arra rúgja a labdát. Ebben a játékban sajnos ez nem működik, tehát ha lenyomjuk a rüreg gombját, a játékos nyílegyenesen maga elé fogja látni a zsúrt, ezt még talán meg is lehetne bocsátani, ha a labdát meg lehetne csavarni, de nem lehet. Ebből a hibából adódóan a kapusoknak szinte lehetetlen gólt lőni. A januári számba írtam, hogy a FIFA98-at és NHL98-at is azaz, hogy kevés a jól használható kamera nézet. Nos ezzel kapcsolatban mindent visszavontam. Az említett két játékban remek nézetek voltak, legalábbis az AS2-höz képest. Itt szinte egy normálisan használható sincs! A készítő túlságosan a látványosságra mentek a kameranézetek megalkotásakor – ez viszont a játszhatóság rovására ment. A játékban a kommentátor sem nagy szór, ebben is vezek a FIFA98. Természetesen a mai szokás szerint egy Multi Top adapter segítségével játszhatjuk nyíven is. Az anyag igazán csak megszokott locira-jongoknak ajánlható.

Veres Miklós

ACTUA SOCCER 2
LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBŐN

34 JÁTÉKOS
MULTI TOP ADAPTER
HIBRIDABLAOK
VÉZS GRAFKA ÉS
MOZGÁSOK
NEMEZ KEZELHETŐSÉG
NIN
GENEL 10 KAMERA NÉZETEK

67%

KOCKAŐRÜLET

Kurushi

Elsőször nem sok jót tudtam írni a KURUSHI-ból – gyönyörű kocka és kiváncsian raktam be a megajládó a CD-t. Az írtam, hogy egy logikai játékkal lesz szór, de hogy mit is kell benne csinálni, azt nem tudtam. Mitután bájolt a program a képernyőn találtam magam. Ne melyiket válasszam: 1 Player, 2 Player, Rules (szabályok) és végül Options. A szabályokkal nem fordírok rögtön az 1 játékos módot választottam. Elindult a játék, egy 3 dimenziós terepen találtam magam. Egy kis emberkét kellett irányítani. Az emberem fele hatalmas kockák indultak el, melyek vagy összetapostak vagy lecsodtak – egyzóval a játéknak hamar vége szakadt. Ez még talán nem is lett volna baj, de amikor a gép kiírta az IQ szintemet (0), akkor egy kicsit ideges lettem. [Lehet, hogy egy kicsit hülye vagyok de azért ennyire még se.] Egyzóval elhatároztam, hogy mégiscsak megnézem azt az ominózus Rules menüpontot – ajánlom figyelemtekbe Nektek is. A lényeg tehát a következő: adva van egy négyzetekre felosztott terep, melyen egy Eliot nevű emberkét kell irányítani, vele kell a felénk érkező kockákat eltüntetni. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha játékként az X gombbal kijelölünk egy lapot, és ha a kocka rááll, akkor X-et nyomunk. Háromféle kockát találhatunk a játékban, ezek közül a kék a legfontosabb, mert ezeket kell eltüntetni. A zódot illvirdálya a pályán négy-öt lapja



zöld színű lesz, ha ezekre a lapokra ráállnak a kockák és megnyomjuk a Három-zódot, akkor ahány lap zöld színű, annyi kocka fog eltűnni. A harmadik különleges kocka a fekete, ezt semmiképpen ne tüntessük el, mert ilyenkor leesik egy sor a pályából – ugyanez történik, ha nem sikerült az összes kék kockát csapdába ejteni. Ha minden kék és zöld kockát sikeresen eltüntetünk, akkor az adott fordulat Perfect-re teljesítettük, ilyenkor a pályához kapunk még egy sort. Az eltüntetett kockákról természetesen pont "hegyek" jörnek, ez hatványozottan igaz, ha egyszerre több kockát sikerül eltüntetni. Egészen meglesztelt ez a KURUSHI – régen játszottam már logikai játékkal ilyen sorokat. A program grafika egy egyszerű, de ide pont passzol (az Options-ban változtathatunk a színeknek). A zenék nagyon kellemesek, jól illenek a játékműhöz. Szóval aki szereti a húzó logikai fejtevéket, az feltétlenül szerezze be a játékot, de aki csak jól és szórakoztatott akar játszani, az is logon hozzá – megéri!

KURUSHI
LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBŐN

34 JÁTÉKOS
MULTI TOP ADAPTER
HIBRIDABLAOK
VÉZS GRAFKA ÉS
MOZGÁSOK
NEMEZ KEZELHETŐSÉG
NIN
GENEL 10 KAMERA NÉZETEK

OTLETES SPKÁIG EL LEHET
VELE LÉNI
A RÜGÉN ELEG EGYSZERÜ

80%

Veres Miklós

LELTÁR

BALLBLAZER

playstation



Ha ez is úgy bejön, mint Verne ötleteinek nagy része, már kezdhetünk is gyakorolni, hogyan oldjuk meg a konfliktusainkat a jövő világában. Első nekifutásra talán a legjobb, ha beszerezzük a LUCASARTS egyik jól sikerült játékát, a BALLBLAZER-t. A már ilyenkor szinte szokásos háttértörténet szerint a galaxis népei szorgosan irították egymást a nem túl távoli jövőben, míg nem az egyik bölcs kitalálta, hogy béke-
sebb úton is eldönthetik, ki a legény a vidéken, így aztán bajnokiságot rendeztek, ahol majd a győztes mindent elvisz. (The winner takes it all...) Két harcos, egy plazmalabda, aztán mindent bele! A mérkőzések tizenkét féle pályán rendezik, a feladatunk egyszerű: járművünkkel az ellenfél kapujába kell juttatnunk a plazmalabdát, miközben lehetőség minél több cuccot szedünk össze a pályán. Az irányítás, a menü kezelése egyszerű, különösebb angol tudás nélkül is jól boldogulhatunk vele. Lehetőségünk van gyakorolni, egymás és a gép ellen játszani, valamint bajnokságon indulni a végső győzelemért. A nagyon szép grafika, a valódi 3D pályák, jól sikerült fényhatások biztos sokak kedvencévé teszik ezt az új sport játékot.

Gabor a poo

K1 THE ARENA FIGHTERS

playstation



Kéi ne szeretne néha valamelyik éspórtoló bőrébe bújni, részese lenni annak a küzdelemnek, ami a sikert, a győzelmet hozza? Ezt az általános vágyat már régóta kihasználják a különböző sportszimulációs programok készítői, és így van ez most a XING legújabb thai-box szimulátorával is. Nyolc különböző, saját küzdőstílusú, valódi versenyző közül választhatunk. Irányításuk rendkívül egyszerű (talán túlságosan is), tudunk rugni, ülni és az adott versenyzőre jellemző speciális akciót végrehajtani, persze senki ne gondoljon Mortal Kombat féle kombóra. Mehetünk előre, hátra és oldalra is elhugunk lépni, hajolni az ütések előtt. Ebből már az is kiderül, hogy a küzdelem 3D környezetben folyik, már ami a mozdulatokat és a ringet illeti. A háttér valójában 2D-ben, szírozással kelti a térbeliség illúzióját. A kicsit talán túl egyszerű irányítás és a grafika hiányosságai (a versenyzőknek nincs árnyéka, a háttér csak 2D) remekül kárpótolja a közönség biztatása, a kellemes zene a meccsek alatt, valamint a video bejövendzások a bevezetőben, illetve ha megvadjuk a bajnok címünket végignézhetjük, hogyan készítették a játékot az igazi versenyzők. Szintén előnyére szolgál a programnak a menüben található sokféle lehetőség, mint például az AI SETUP, ahol beállítjuk a versenyzők tulajdonságait, majd az OPTIONS-ban a játékosnál az AI módot állítjuk be a HUMAN helyett. Ilyenkor a kiválóított versenyző a beállított tulajdonságok alapján "önmagát" fog küzdeni és még tanul is a meccsekből. Az is jó ötlet, hogy TOURNAMENT módban beállíthatjuk a játékosok számát is, így akár nyolcan is játszhatunk bajnokságot. Ha nem a Mortal-féle akrobatiákra vágyunk, jó választás.

Gabor a poo

CAESARS PALACE

playstation



Ha szereted Las Vegas, most megnyerted a főnyereményt! Ezt állítja az INTERPLAY 97-es új játékaról, ami a kaszinók világába visz bennünket. Nos tényleg így van, aki szereti a kaszinókban játszható szerencsejátékokat és ismeri azokat, az biztos nem fog csalódni ebben az anyagban. Ha ismerjük a szabályokat még a nyelvtudásra sincs sok szükség, ellenben ha innen akarjuk megtanulni pl: a kockázás (CRAPS) szabályait, bátran felfölköthetjük a gatyánkat. Ha a szabályokkal nincs bajunk, vagy nem érdekel miért nyerünk (vagy veszítünk éppen), a következő játékokkal próbálhatunk szerencsét akár ketten is: ROULETTE, BLACK JACK, BACCARA, CRAPS, SLOTS. Az utóbbi a pénznyelő automatát, a felkarú rablót jelenti. Az előcsarnok tölti be a menü szerepét, itt választhatjuk ki, melyik játékot szeretnénk, szintén itt találjuk a TUTORIALS módban az igényes videó bejövendzásokat, ahol valódi kaszinóban, valódi játékosoktól, a gyakorlatban leshetjük el szabályokat és a játékok menetét (ha elég jól beszélünk angolul). Az elegáns kaszinók hangulata nagyon jól átjön az anyagban, aki szereti, pláne ismeri ezeket a játékokat, biztos sokáig eljátszik azzal az 1000 dollárral, amit a kezdésnél a kasszával kapunk.

Gabor a poo

77%



70%



60%



MEGA DRIVE

GENESIS CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Állókár ár
BELLES QUEST	7990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCRET	7990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Állókár ár
AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BURBIE & SQUEAK	9990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTERI CHETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
EX MUNITIS	6990.-	
FIFA 98	13990.-	
GARFIELD COUGHT IN THE ACT	9990.-	
HARD DRIVEN	HIVJ	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
ION KING	9990.-	
NBA JAM TE	6990.-	
NHL 97	8990.-	
OTTIFANTS	7990.-	
PSYCHO PINBALL	7990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-	
SUAPUS 2	11990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
STREETS OF RAGE II	8990.-	
SUB TERRANEA	8990.-	
TAZ ESCAPE FROM MARS	7990.-	
THE TANK ENGINE	7990.-	
VICTORIAN	9990.-	
ZMENZ	9990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

S N E S

AMERIKA CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Állókár ár
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KAIBER 2097	8990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Állókár ár
ASTERIX	11990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGEMAN	12990.-	
DONKEY KONG COUNTRY	14990.-	
DONKEY KONG COUNTRY 3	14990.-	
FIFA 98	14990.-	
KILLER INSTINCT	6990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
MECHWARRIOR 3050	6990.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-	
PILOT WINGS	6990.-	
PRIMAL RAGE	9990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SUAPUS	11990.-	
SUPER MARIO WORLD	HIVJ	
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHIS ISL	HIVJ	
SUPER TENNIS	6990.-	
TETRIS ATTACK	6990.-	
TIMON & PUMBA	HIVJ	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

GAME BOY BASIC SET: GB

ALAPJEGY JÁTEK NÉLKÜL

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Állókár ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ALADDIN	6990.-	
ANIMANACS	6990.-	
ASTERIX	7990.-	
ASTERIX & OBELEX	6990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BIONIC COMMANDO	HIVJ	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
CHASE HQ	6990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DARTY DUCK	6990.-	
DARKWING DUCK	7990.-	
DENNIS THE MENACE	6990.-	
DESERT STRIKE	6990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DOUBLE DRAGON II	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
FIST OF THE NORTHSTAR	3990.-	
FUNCTIONS	6990.-	
GREMLINS 2	6990.-	HIVJ
HOME ALONE 2	7990.-	
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	6990.-	
IRONMAN XO MANOWAR	7990.-	
JAMES BOND 007	7990.-	
JUNGLE BOCK	6990.-	
JURASSIC PARK 2	HIVJ	
JURASSIC PARK	6990.-	
KIRBY'S PINBALL LAND	5990.-	
KIRBY'S PINBALL LAND	6990.-	
LOCH KING	6990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	6990.-	
MIKEY MOUSE	HIVJ	
MICRO MACHINES	6990.-	
MORTAL KOMBAT 3	6990.-	
NIGEL MANSEL	HIVJ	
PINBALL DELUXE	6990.-	
PINBALL MANIA	5990.-	
PINOCCHIO	7990.-	
POCAHONTAS	7990.-	
PRIMAL RAGE	6990.-	
RETURN OF THE JEDI	7990.-	

ROAD RASH

ROBIN HOOD	7990.-
ROCKTOP VS TERMINATOR	6990.-
SUAPUS	6990.-
SUAPUS NIGHTMARE	7990.-
SPEEDY GONZALES	7990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
TALESPIR	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS 2	6990.-
TINY TOONS BABS BIG	HIVJ
TINY TOONS MOUNTAIN MADNESSHIVJ	
TINY TOONS WACKY SPORTS	HIVJ
TRUE LIES	6990.-
WARIO LAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORMS	7990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-

ÚJGENERÁCIÓS KONZOL

NINTENDO 64 + 1 CONTROL PAD HIVJ
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD HIVJ

GAME GEAR

MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VISZONTÉLADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznak a legújabb

PSX és N64 játékaikat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Ártisztánként és további információként hívja a **35-90-576-os** telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.

Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ **576** AZ **IGA** A **Virgin** AZ **Ocean** A **MICROPROSE** ÉS

AZ INFOGRADES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600.-
fél évre	3000.-
egy évre	5760.-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árúkat egyenlőre csak a 576 újságban lehet megvásárolni. Szavatoljuk a jogait!

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
 TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KBYTE
A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237
 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

